'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

99.4

최신 아케이드 게임 총 집합!!

「AOU 엑스포 '99」 긴급 취재

집중공략

PS 우주전함 야마토 -머나먼 별 이스칸달-
사일런트 힐
아머드 코어 -마스터 오브 아리나-
트루러브 스토리2
슈퍼 히어로 작전

DC 세가랠리2

N64 악마성 드라큘라 -묵시록-

파워특보

대망의 RPG, 드디어 발매일 확정! 「사가 프론티어2」
버파형 커맨드 배틀 존재 확인! 「셴무」
반다이의 건담 게임 DC로 시동! 「기동전사 건담 외전」
스파의 히로인 춘리가 돌아 왔다! 「스트리트 파이터III 3rd STRIKE」

특별부록

GO! 파이널 판타지VIII 공략왕

'파이널 판타지8'은 이거 하나면 돼!
「GO! FFVIII 공략왕」

정가 6,800원

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

© 1999 SQUARE

충무공 순국 400주년 기념작

1999년
충무공이 다시 태어난다!
그리고...
국산 전략시뮬이 다시 태어난다!

충무공전 Ⅱ에서
여러분은 국산 실시간 전략 시뮬레이션에 대해
자부심을 느끼게 될 것 입니다!

개발원
TRIGGER soft
GAME&MULTIMEDIA

I'm not BOY

NEOGEO POCKET

NEOGEO POCKET
COLOR

3.19 DEBUT

발매 소프트

3월 19일 : 킹 R2 외 10종
4월 : 사무라이 스프리츠2 외 8종

소프트 공급 참가업체

세가엔터프라이즈, 소니엔터테인먼트, 다이토, 남코, 캡콤, SNK,
아타리게임즈, ADK, 다카라, 데이터이스트 외 16업체

포켓 컬러 발매기념 페스티발

시상내역 **대상-2명 동경 SNK NEO GEO WORLD 외 2박 3일 견학**
1등-3명 5개월간 발매소프트 중 1개씩 증정(총 5개)
2등-5명 4개월간 발매소프트 중 1개씩 증정(총 4개)
3등-20명 3개월간 발매소프트 중 1개씩 증정(총 3개)
4등-50명 2개월간 발매소프트 중 1개씩 증정(총 2개)
5등-100명 1개월간 발매소프트 중 1개씩 증정(총 1개)

응모요령 네오지오 포켓컬러 박스에 있는 응모권을 기재하여 (주)빅에이로 보내주시면 됩니다.

응모기간 1차(99. 3. 19~4. 19) 4월 20일 추첨
2차(99. 4. 19~6. 19) 6월 20일 추첨

당첨자 발표 1차 - 6월호 게임파워, 게임라인, 게임매거진에 발표
2차 - 8월호 게임파워, 게임라인, 게임매거진에 발표

※ 자세한 사항은 (주)빅에이 및 (주)데크로 문의 바랍니다.

판매 및 홍보 아르바이트원 모집

자격 : 중, 고, 대학에 재학중인 학생
특전 : 판매 수당 지급
홍보 및 판매 우수자에게는 장학금 지급
장학금 : 대학생 100만원, 중·고생 각각 50만원씩 지급
문의처 : (주) 빅에이, (주)데크

Good Rice
for good rise!

Woongjin
아침햇살
쌀음료
Good Rice

한국, 미국, 일본 특허출원

지금 서점에서 구입하세요!

퇴마전설

한국·일본·중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는 액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!

끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을 기다리고 있습니다.

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.

패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

발매원 E2 SOFT

고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)

개발원 TRIGGER Soft GAME&MULTIMEDIA

최신 인기 PC GAME

NEW 핸드북 시리즈 2

치트코드

게임의 엔딩을 쉽게 보세요!

최신 인기 게임에서부터 고전명작 게임에 이르는 방대한 양의 비밀 무적키 공개

일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다

CODE GAME TECHNOLOGY

부록 : 작지만 강력한 미니 CD-ROM 최신 게임 에디터, 트레이너, 무적파일, 엔딩파일, 패치, 해킹프로그램 등

특별 한정판

NEW 발행과 동시에 게임 부문 베스트셀러가 된 화제의 책

작지만 강력한 치트코드 핸드북!!

- 최신 인기 게임에서부터 고전명작 게임에 이르는 방대한 양의 국내외 비밀 무적키가 사전식으로 정리되어 있습니다.
- 공개되지 않은 제작자들만의 치트코드까지 담겨져 있습니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 부록으로 제공되는 게임해킹 방법에서는 누구나 쉽게 게임의 데이터를 고칠 수 있는 방법을 알려줍니다.
- 시간에 쫓기는 직장인과 학생 그리고 게임 초보자들에게 게임 엔딩의 지름길을 제공합니다.
- 치트코드뿐만 아니라 아주 유용한 팁들도 담겨져 있습니다.
- 찾기 쉬운 사전식 배열로 언제 어디서나 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

기다리게 해서 죄송합니다!

그러나
기다린 보람이 있습니다.

이 한 권의 책으로
게임의 강자와 해커가 될 수
있습니다!!

작지만 강합니다!

최신 인기 PC게임 치트코드 핸드북 시리즈 2

작지만 강력한 미니 CD-ROM!!

- 주머니에 쏙 들어가는 미니 사이즈 CD-ROM, 그러나 강력합니다.
- 시간이 없거나 게임 엔딩을 빨리 보고싶을 때, 이 1장의 미니 CD-ROM이면 OK. 물론 일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다!
- 이런 크기의 CD-ROM을 가진 사람을 보셨습니까? 미니 CD-ROM 그 자체만으로도 소장가치가 있습니다.

무적 파일 & 해킹 프로그램

한정판 특별부록

일반 CD-ROM 드라이브에서 사용
최신 인기 게임 치트코드 부록
[주] 제우미디어

이젠 미니 CD-ROM으로
더욱 강력해졌습니다!

게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일, 엔딩 세이브 파일, 게임 음악, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 압축되어 꽉꽉 채워져 있습니다.

JEJU MEDIA
제우미디어

서점에 있습니다!

값 : 8,500원 / 구입문의 : 3142-6841

매진된 곳이 많습니다! 다음 총판으로 문의해 보세요!!

서울지역 강남 영동서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)684-7199 도봉 샘터서 (02)983-3900 동대문 자선 (02)245-3686 용산 전영서 02-326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 영등포 지성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 총원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 희망도서 (0351)876-6304 평택 진성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동학서적 (0561)772-4108 구미 명신서점 (0546)463-6100 김천 꿈동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 세일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예수서점 (0562)273-1534 경남지역 마산 대영서 (0551)223-5139 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 센터-(0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 김해동아서부 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 센터서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 화성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월견총판 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 승일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대양서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북, 제주지역 익산 문성당 (0653)855-1912 전주 세림 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188

'98년 웅진출판이 추천하는
어린이 베스트셀러-

이어령 석학교수의 생각에 날개를 달자

술술 읽는 동안 쑥쑥 생각이 자랍니다

제임스 와트는 물이 끓는 주전자 뚜껑을 유심히 관찰하다가
세계 최초로 증기 기관을 발명하였습니다.
이처럼 생활 속에서 얻은 '작은 생각'을 '창조적 사고'로
발전시킬 수만 있다면 삶이 얼마나 아름답고 풍요로울까요.
〈이어령 석학 교수의 생각에 날개를 달자〉는
동·서양의 다양한 문화 속에 담긴 흥미진진한 에피소드,
인류가 남긴 삶의 지혜와 슬기를 생생한 일러스트와
재미있는 대화체로 엮어 술술 읽어 나가는 동안
자신도 모르게 창조적인 생각이 쑥쑥 자라게 해 줍니다.

**〈이어령 석학 교수의 생각에 날개를 달자〉—
우리 어린이들이 21세기에 꼭 필요한 창조적인 인간으로
자라는 데 커다란 디딤돌이 되어 줄 것입니다.**

전 12권, 부모용 길잡이 비디오1

1. 물음표에서 느낌표까지
2. 누가 맨 먼저 시작했나?
3. 엄마, 나 한국인 맞아?
4. 제비가 물어다 준 생각의 박씨
5. 나는 지구의 산소가 될래
6. 생각을 바꾸면 미래가 달라진다
7. 아빠, 정보가 뭐야?
8. 나도 그런 사람이 될 테야
9. 너 정말로 한국 말 아니?
10. 한자는 옛 문화의 공통 발자국
11. 내 마음의 열두 친구 1 (12지)
12. 내 마음의 열두 친구 2 (12지)

내용 문의 : 745-6267, 6268
구입 문의 : 서울 483-1307, 708-4379, 744-4887, 744-9251, 744-9258, 747-0364, 747-8053, 747-8055, 3675-4020
인천 427-0891 수원 251-7062 안양 442-6105 성남 746-1022 대전 253-9276 광주 511-6118 부산 463-5326
대구 625-4728, 629-0447, 652-6046 마산 295-6232

WOONGJIN
웅진출판

경 축

전국 게임기 서비스망 구축

한국 가정용 게임 산업 협회에서는 게임기 유저들이 전국 어디서나 원하는 서비스를 받을 수 있도록 각 시도마다 지정 게임기 수리점을 선정하여 발표합니다.
고객 여러분들의 많은 이용과 사랑을 기대합니다.

1. 매장 순회 서비스점

- 서울지역: 21세기게임 (02-685-2288)
- 경인지역: 공성전자 (0331-225-6298)
- 광주지역: 신세계C&C (062-953-5530)
- 부산지역: 홈게임 (051-647-1778)
- 대구지역: 토탈게임 (053-781-2789)
- 대전지역: 게임월드 (042-254-6342)
- 울산지역: C&P (052-245-9357)

2. 일반 서비스점

가. 서울 인천 경기지역

- 서울 양천: 엘리트전자 (02-606-3444)
- 서울강서: 목동하이마트 (02-645-3300)
- 서울동대문: 마리오동산 (02-269-8278)
- 서울동대문: 엘리트마트 (02-741-7294)
- 서울도봉: 수유삼성 (02-983-0637)
- 서울노원: 상계하이마트 (02-952-2363)
- 서울용산: 게임프러스 (02-704-2267)
- 성남: 아시아전자랜드 (0342-731-8255)
- 분당: 게임마트 (0342-713-2320)
- 부천: 준테크 (02-696-7524)
- 인천남동: 현우전자 (032-467-3116)
- 인천중구: 나래 (032-575-5912)
- 일산: 세계로전자 (0344-907-3203)
- 의정부: 종합가전 (0351-875-3654)
- 안산: 게임메니아 (0345-410-6629)
- 안산: 다농마트 (0345-403-8574)
- 이천: 요술궁전 (0336-638-4629)
- 과천: 글하나더 (02-503-1092)

나. 대전 충청 강원지역

- 춘천: 학생백화점 (0361-252-3536)
- 홍천: 게임왕국 (0361-256-1635)
- 대전: 게임월드 (042-254-6342)

다. 부산 경남지역

- 부산서면: 게임메니아 (051-818-2890)
- 진주사천: 모방과창조 (0591-761-9930)
- 울산: 게임프라자 (052-212-0737)
- 마산창원: 게임랜드 (0551-287-7963)

라. 대구 경북지역

- 대구중구: 팔팔랜드 (053-421-5916)
- 포항: 현대게임마트 (0562-272-6286)
- 안동: 게임왕국 (0571-855-6669)
- 상주: 게임천국 (0582-535-7106)
- 김천: 삼성게임프라자 (0547-433-9365)
- 구미: 게임천국 (0546-455-6587)
- 구미: 전자랜드 (0546-451-0610)

마. 광주 전라 제주지역

- 광주북구: 게임프라자 (062-268-7707)
- 전주: 삼경게임 (0652-285-2390)
- 순천: 현대게임마트 (0661-752-2918)
- 서귀포: 토탈게임 (064-33-4436)

가입문의는 한국가정용게임산업협회(FAX:02-713-9506)나 엘리트전자 (전화 02-606-3444)로 지금 바로 연락주십시오.

한국 가정용 게임 산업 협회

꿈은 아주 가까이에 있습니다..

꿈을 이룬 어느 아버지의 고백...

오늘 하루도 너무 힘들었다..
그 놈의 IMF가 뭔지 때문에 회사 부장은 더욱 난리이다.
축 처진 어깨를 겨우 세우며, 한 손으로는 아파트 계단을 잡고 힘
없는 나의 다른 한 손엔 아이들에게 줄 통닭이 들려져 있다..
오늘 길에 동네 오락실을 들려봤다.. 꽉 막힌 공간속에서... 웃음
이 없는 오락..
요즘 우리 회사 분위기도 그렇지... 하는 생각과 한 숨이 나왔
다.
어느 덧 아파트 복도를 걷고 있다.
열려진 문틈 사이로 들리는 게임을 하는 소리와 아이들의 터질듯
한 웃음 소리.
그 소리가 나의 발걸음을 더 무겁게 한다..
아침에 중학교 들어가는 막내 녀석이 물슨지 뭔지를 사달라고 조
르기에 머리통을 한 대 쥐어 박고 나왔다.
나의 작은 꿈이 있다면 나의 작은 집에서 우리 아이들의 천진난만
한 눈빛과 마주하며 때로는 즐겁게 때로는 슬프게, 한 바탕 어우
러져 즐거운 합주(?)를 하는 것이다..
내일 나의 한 손엔 물스가 들려 있을 거란 생각에 잔잔히 웃어본
다..
아이들 몰래 'Champ퀴즈방'에서 정말 열심히 문제를 풀었다.. 아
이들을 위해~~이제 아이들에게도 가르쳐 줘야 할 것 같다..
Champ 퀴즈방을..

챔프 방으로 오시는 길은...

ATDT 01410/01411 ➡ champ입력 그리고 Enter
21번을 누르시면 챔프퀴즈방이예요... 이제 문제만 풀면 원하는 상품을...

꿈! 이제 실현할 수 있습니다!

드림1 스피드 퀴즈

1등 플레이 스테이션 7000

마 감: 매주 토요일 10시부터 다음주 토요일 10까지
운영방식: 매주 1회 진행, 곧바로 순위 발표
발 표: 매주 토요일 11시

3등 템페스트 등 최신 IBM - PC 게임

2등 3D 가속카드 혹은 56K 외장형 팩스 모뎀

드림2 사이버 카지노

1등 발더스 게이트

마 감: 매월 15과 30일 혹은 31일 오전 12시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생, 인기폭발 그래픽 1, 2, 3 게임
발 표: 매월 15과 30일 혹은 31일 오후 1시

3등 PC POWER zine 신권 등

2등 삼국지 조조전 등 인기 PC 게임

접속 방법 : ATDT 01410 후... CHAMP 입력! 그 다음 21번 도전챔프퀴즈 선택!

드림3 숫자야구게임

1등 닌텐도 64

마 감: 매월 30일 오전 12시까지
운영방식: 인기절정 사이버 야구 게임
발 표: 매월 30일 오후 1시

3등 인기 코믹 메이저 시리즈

2등 인기 PC 게임

드림4 도전챔프 퀴즈

1등 세가 새턴

마 감: 매월 15과 30일 혹은 31일 오전 12시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생, 폭소 다섯고개 등
발 표: 매월 15과 30일 혹은 31일 오후 1시

3등 PC POWER zine 신권 등

2등 새턴 혹은 플스 오리지널 게임CD

★ 지면 관계상 모든 상품 소개가 불가능합니다. 이외에도 매주 엄청난 상품이 기다리고 있습니다.

BEST 10

인포샵

champ개인 IP 우수 자료 추천

고수익 보장 champ 개인 IP 자료실에서는

독창적인 머리말과

적절한 용량의 유용한 자료를 선정해서

무료로 추천, 홍보해 드립니다.

01410/01411 접속 후, chmp를 입력하세요!!

3월의 추천 자료 Click !!

1
4차 로봇대전 완벽 매뉴얼!!

★슈퍼컴보이용 게임인 4차 로봇대전의 완벽 매뉴얼!
★분야 : 에뮬게임 자료실 / SFC 게임 자료실(398번)
★I D : 시로코
★파일 : 4thhan.zip
★용량 : 33K

2
새로운 테트리스로의 도전!

★혹시? 엄청난 테트리스 해 보셨나요...?
★분야 : 게임 자료실 / 액션 게임 자료실(522번)
★I D : nixtorm
★파일 : tetris12.zip
★용량 : 64K

3
슬램덩크 타자 연습기

★워드를 익히면서, 게임도 할 수 있다!?
★분야 : 게임 자료실 / 액션 게임 자료실 (557)
★ID : KSYHJ
★용량 : 1.7M

4
쉬! 둘만의 비밀 일기장!

★애인 사진도 몰래 끼울 수 있고, 기념일 체크도 OK!!
★분야 : 유틸리티 자료실 / WIN95용 유틸리티(930번)
★I D : murmur
★파일 : forid14.zip
★용량 : 476K

5
으악! 젤다의 전설DX을 컴에서!

★명작 롤플레잉 게임인 젤다의 전설의 컬러 버전!
★분야 : 에뮬게임 자료실 / 추천 에뮬 자료실(140)
★ID : murmur
★용량 : 487k

6
야구와 벽돌 깨기가 하나로!

★야구를 좋아하시는 분에게 추천을...
★분야 : 게임 자료실 / 롤플레잉 게임 자료실 (405)
★ID : nixtorm
★용량 : 391k

7
WinRAR Ver 2.50 beta 2

★rar/zip/arj/cab/lzh 압축 파일, 확실하게 OK!
★분야 : 유틸리티 자료실 / 압축 자료실(134번)
★I D : kjjeonhs
★파일 : wrar25b2.exe
★용량 : 593K

8
깜찍한 사오정 - 사오정 블럭격파 (슈팅 167)

★우리의 인기 캐릭터인 사오정이 등장하는 게임!
★분야 : 게임 자료실 / 슈팅 게임 자료실 (355)
★ID : nuburi
★용량 : 306k

9
크로노 트리거 완벽 공략본

★스퀘어의 명작인 크로노 트리거를 200% 즐기세요!
★분야 : 에뮬 자료실 / SFC 에뮬 자료실 (419)
★ID : 이동수
★용량 : 81k

10
WIN95용 - Screen Doctor Ver 6.0

★애뮬 게임의 그래픽이 환상적으로!!
★분야 : 초보자용 자료실 / WIN95용 (87번)
★I D : 대구화이팅
★파일 : Sdd60a.exe
★용량 : 1.9M

인포샵 챔프 개인 IP 자료실!!

생생한 레이싱의 세계로. 생각을 바꾸면 게임이 달라진다!!

조이라이더

● JOYRIDERPRO 4-IN-ONE

하나의 기기로 휠 장비와 조이스틱을 한번에 OK!

■ 휠을 변형시킬 수 있다.
■ 카 레이싱 핸들로 변형
■ 바이크 핸들로 변형
■ 항공 운항용 핸들로 변형
■ 페달 제공
■ 견고성, 기능성이 뛰어나다.
■ 원활한 조종력

간단한 링크 교체로 모든 게임기와 호환 가능

제품 구성: 본체, 설명서, 페달,
설치CD, 게임데모CD, 고정핀(2개)
제품 사양: 버튼수 14개(기본 4버튼), 페달 2개(스프링 방식)
휠 최대 각: 110도
기 타: POV버튼, 쓰로틀 제공

USB
PC

문의처: (주)홍일정보기술 TEL: (02)-702-2358 http:www.redsun.co.kr

지역대리점 및 협력업체 모집중

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

사꾸라대전 캐라돌

마크로스 미니휘규어 콜렉션 2

도끼메끼 캐리 키-홀더

화이브 스타 프라모델

센티메탈 휘규어 1/6

카드캡프터 사꾸라 미니휘규어

사꾸라대전 2 키체인 3

건담 미니휘규어 콜렉션 5

도끼메끼 마스코트 키-홀더

카드 캡프터 사꾸라 휘규어

크랏슈반디크

바람의 검신 키-홀더

시끄러운 냐-스

포켓몬 핸드 퍼페트

봄버맨 사운드 뱅크

플레이스테이션

아나로그 진동패드

조그콘

전문점

부천점 032) 653-7632

강남역점 02)3482-3375

PC 통신점

하이텔 go newtype

뉴타입 통신판매점 080-548-2937

코너 특약점

수원특약점 0331)251-1617

특약점

용산삼우전자 02)706-8833

용산키키 02)3275-3787

서울둔촌동게임프라자 02)485-5677

서울응암동현대게임마트 02)373-3096

서울페니레인 02)401-6711

서울매니아석촌점 02)414-6239

강변역 테크노마트

- 애니컬쳐 02)3424-6488 6층 A-101
- 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
- 드림월드 02)3424-8074 8층 A-074
- 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
- 투니후 02)3424-8013 8층 B-066

경기광주삼성게임프라자 0347)765-2519

대전박사랑 042)255-7613

대전둔산게임랜드 042)489-6551

대구해외탈 053)424-8228/425-7173

대구플레이스테이 게임클럽 053)323-1777

대구애니통 053)755-8633

청양매니아클럽 0454)943-7307

장호원게임 & 캐릭터 0336) 641-7832

분당 게임친구 0342) 704-1641

88 캐릭터랜드 053) 421-5916-7

우끼우끼 02) 563-7545

■ 수입·판매원 토마토 클럽
Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5338

■ 판매원 플레이스테이션: 토마토 프라자 02)323-5171

캐릭터: 토마토 콜렉션 02)323-5172

전국 특약점 모집중

ACRE TRADING CO

신제품

홍익대학교
디자인 학과장
우수디자인
추천상품

Dunk CLASSIC

손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전 하십시오

- 선명한 화질, 깨끗한 음질
- 하이테크 콘트롤러
- 다양한 게임내장
- 신세대 감각의 외형 디자인

KOREAN VERSION
주의 : 본 제품은 국산용이므로
국산 게임팩을 사용해 주십시오.

EMI(B)

LG화재사고배상책임보험 가입제품

덩크 클래식

캡틴

손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전 하십시오

GAME DUNK
VIDEO GAME COMPUTER SYSTEM
손에 땀을 쥐는 긴장감과 박진감!
새로운 게임의 세계에 도전하십시오.

- 선명한 화질, 깨끗한 음질
- 하이테크 콘트롤러
- 다양한 컬러와 디자인
- 디지털 입체음향
- 신세대 감각의 외형 디자인

KOREAN VERSION

게임덩크

ACRE TRADING CO. (주)에이커 트레이딩 소비자 상담실: 02)842-4607
서울시 동작구 신대방동 686-4

(주)에이커 트레이딩은 컴퓨터 주변기기 및 가정용 게임기, 소프트웨어 개발, 제조업체로 순수 국산화만을 고집하며 게임기 및 소프트웨어의 국산화에 앞장서 왔습니다. 앞으로 더욱 좋은 품질과 좋은 디자인으로 한국 게임 산업의 발전에 이바지 하겠습니다.

- 한국 공연 예술 진흥협회로 부터 게임 소프트 웨어 심의 인정
- (주)LG전자 서비스센터에서 절찬리 판매중
- 국내 최초로 게임기 왕국인 대만으로 100,000Set 독점수출계약 체결 (매월 1,000~2,000Set 수출)
- 모든 게임기에 품질보증 Q 마크, 전자파 적합 마크인 EMI(B) 획득
- LG 화재해상 배상 책임 보험 가입

사업자등록증

무역업신고필증
CERTIFICATE OF TRADE BUSINESS

보험증권

KETI
品質保證業體指定書

-LG전자 서비스 센터에서 절찬리 판매중-

LG 전자별 매품안내

가전제품도 순정부품을 사용해야 제품 수명이 연장 됩니다.

TV

LG 아트비전 라이브

현대게임마트

게임기 수리 및 개조전문
각종 게임기 및 S/W 판매
BANDAI, TAMIYA 프라모델 판매
컴퓨터 조립 및 수리전문

현대 게임마트
화곡고등학교
버스정류장
우장산역
화곡터널
우장산역

● 통신판매 전문

문의전화

02) 694-9760
011) 709-0412
019) 398-6369

최신 게임기 고장 수리 선두주자!

전문수리실

PS　DC　SS　N64

- 어떤 고장이라도 문의! 100% 수리보장
- 각 기종 CD ROM 게임기렌즈
- DC, PS, SS 100~220V 프리볼트 스위칭 파워 확보
- 각 기종 게임기 수리 부품 보유

특(1)

피카소 수리실
서울시 용산구 나진상가 13동 2층 02)713-5853 이근식

테크노마트 게임 수리실
서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 8층 02)3424-8589 김홍식

전자랜드 수리실
전자랜드 신관장 층 65호 02)712-0634

PlayStation　Dreamcast™

게임파워

NINTENDO64

게임사업 개·폐업 전문점

- 개업시 시장성, 경쟁력, 향후 비젼을 확실하게 제시
- 최신 신제품 신속지원
- 타 업체와 비교후 결정하세요

통신판매코너

전문 취급 품목/
드림캐스트, PS, SS, 닌텐도64 그외 다양한 기기
- 소프트웨어: 전품목 취급중
- 소모품: 각종 스틱, 패드류, 메모리카드 액플외…

통신계좌번호

국민은행	072-21-0766-181
농협	100104-52-206326
우체국	012831-0143266
예금주	홍성권

문의전화 02)608-6549 02)608-4181

국내 뉴스

News

「네오지오 포켓 컬러」, 3월 19일 일본과 동시에 국내발매 확정!!

(주)빅에이가 3월 19일 SNK의 「네오지오포켓 컬러」를 국내에 정식으로 유통할 예정이다.

이번에 국내에 유통될 「네오지오포켓 컬러」는 하드웨어와 소프트웨어 모두 3월 19일 일본과 동시에 발매되며, 동시발매 타이틀로는 3월 19일 「킹 오브 파이터즈 R-2」외 10종, 4월에는 「사무라이 스피리츠 2」외 8종이 준비되어 있다.

빅에이는 현재 게임관련 제품의 홍보와 유통을 위해 품목 판매 업체 및 취급 희망자 모집에 들어간 상태. 빅에이에서는 이를 위해 고객들을 대상으로 '포켓컬러 발매기념 페스티벌'을 가질 예정으로, 포켓컬러 박스에 있는 응모권을 보낸 사용자들 중 추첨을 통해 1등에서 5등까지 178명에게 발매 소프트를 증정하게 된다. 응모기간은 1차 4월 19일, 2차 6월 19일까지이며 「게임파워」 6월호와 8월호를 통해 발표할 예정이다.

빅에이는 또 판매 및 아르바이트 홍보요원도 모집중인데, 이들에게는 판매수당이 지급되고, 우수 요원에게는 장학금이 지급될 예정이다.

● 정정 : 3월호 25P 「네오지오 포켓 컬러」발매 관련 기사 중, "「네오지오포켓」보다 「컬러」의 크기가 조금 작다'를 "「컬러」가 「네오지오포켓」보다 약간 크다'로 정정합니다.

☎ 문의 : 빅에이 02-418-4844 / 테크 0361-6355-7

사진은 일본 버전

애니메이션 · 게임, 문화부 적극 육성방침 발표

문화관광부는 애니메이션 · 게임 · 음반 · 방송영상 등을 21세기 전략산업으로 올해 적극 육성하겠다는 방침을 발표했다.

문화관광부는 이를 위해 각 영역별 집적센터를 조성, 관련 산업분야와의 연계시스템을 구축하고, 첨단기술개발 촉진 및 전문인력 양성에 박차를 가할 계획이다. 이와 함께 문화산업 진흥기본법을 본격 시행하고 문화산업 진흥기금 5천억 원 조성에 힘쓰며 벤처성 문화산업 창업지원을 크게 확대할 방침이다.

특히 올해부터 2003년까지 문화산업 발전 5개년 사업을 추진, 1단계인 올해 제도정비 · 재원확보 등 기반구축에 주력하고, 2단계인 2000~2001년에는 수출상품 개발 및 해외시장 개척 등 문화 · 영상산업의 국제경쟁력을 제고하기로 했다. 또 3단계인 2002~2003년에는 문화산업단지 조성 등으로 기간산업화를 실현한다는 방침이다.

또한 애니메이션 · 게임 · 음반 · 방송영상 · 출판인쇄 등을 7대 전략산업으로 지정, 애니메이션산업의 경우 애니메이션 아카데미를 오는 3월에 신설 · 운영하고 영상전문투자조합을 통해 2백억 원의 자금을 지원하기로 했으며, 게임산업 육성을 위해 지난해 6편에 불과했던 우수게임 제작 사전지원 편수를 올해에는 30편으로 대폭 늘리기로 했다.

이현세 「남벌」, 롤플레잉 게임화

이현세 원작 만화 「남벌(南伐)」이 PC게임 개발사인 아일소프트에 의해 롤플레잉 게임으로 다시 태어난다.

92년 스포츠신문에 연재, 단행본으로까지 출판되었던 남벌은 이상세의 알찬 스토리와 이현세의 단단한 필력(筆力)이 어우러진, 200만 부의 판매량을 보인 작품. 이 같은 「남벌」의 유명세는 결국 도중하차했지만, 97년 PC게임 개발사였던 성진 멀티미디어에서 전략 시뮬레이션 게임으로 제작하게끔 했고, 다시 2년만에 아일소프트에 의해 롤플레잉 게임으로 다시 태어나게 된 것이다. 아일소프트는 현재 남벌의 판권 보유사인 세주문화사(대표 이현세)와 계약을 맺고, 기획작업에 착수했으며 99년 이내 발매를 목표로 하고 있다.

PS용 「버스트 어 무브」 국내 정식유통

용산 총판은 에닉스사의 PS 데뷔작인 음악 게임 「버스트 어 무브」를 99년 3월 초 국내에 정식 유통한다고 22일 밝혔다.

이번에 수입되는 이 타이틀은 일본판이 아닌 영문판으로 타이틀 명은「버스트 어 그루브」. 이 게임은 화면에 나오는 커맨드를 음악의 박자에 맞춰 누르는 기존의 음악게임에 '대전'이라는 요소를 넣어 한층 더 재미를 더해주며 영문판임에도 불구하고 배경에 흐르는 음악의 12곡 중 일본곡도 2곡이나 수록되어 있다. 캐릭터와 스테이지는 일본판과 같으며 가격은 9만원 선으로 예상하고 있다

586도 느리다. 지금은 786시대!

80년대 286 컴퓨터의 등장 이후 20년이 지난 현재, 펜티엄 2에 이어 786에 해당하는 펜티엄 Ⅲ CPU가 장착된 PC가 업계의 주력 기종으로 떠오를 전망이어서, PC기술의 빠른 진보를 실감케 한다. 이와 때를 같이하여 삼성, 대우통신, LG-IBM, 삼보컴퓨터 등 국내 PC 업계에서도 3월초를 기해 펜티엄 Ⅲ가 탑재된, 음성인식과 화상통신 등 꿈의 기능이 장착된 PC를 출시키로 하고, 준비작업에 들어갔다.

인텔 펜티엄Ⅲ는 70여 개의 멀티미디어 명령어가 추가되었으며, 데이터 입출력 속도를 향상시키는 등 그래픽과 인터넷 검색 기능이 강화된 제품이다.

「날아라 슈퍼보드」 1월 신 소프트웨어상품 대상 수상

KCT에서 개발하고, E2소프트에서 유통하고 있는 「날아라 슈퍼보드 -환상서유기-」가 99년 1월의 신 소프트웨어상품대상 멀티미디어컨텐츠 부문에 선정, 2월 23일 정보산업연합회와 전자신문사 주관으로 시상식을 가졌다.

서유기가 원작인 이 작품은 허영만의 「날아라 수퍼보드」의 캐릭터를 이용해 만든 롤플레잉 게임으로, 손오공을 비롯해 4명의 만화 원작 캐릭터 외에도 10여명의 오리지널 캐릭 터가 추가돼 코믹한 분위기를 연출한다. 캐릭터들이 보유하고 있는 다양한 재주와 천도복숭아 · 해독제 등 부수적인 아이템도 아기자기한 흥미를 제공한다.

☎ 문의 : (02)

위즈, 「태권V」 게임화 추진

둘리나라와 더불어 국내 최고의 캐릭터 개발 전문회사로 알려진 '위즈'에서 태권V의 게임화를 추진중인 것으로 밝혀졌다.

위즈는 현재 태권V의 원작자인 김청기 감독과 계약을 맺고 태권V의 상품화를 준비중이며, 차후 PC게임으로의 개발을 적극 검토중이라고 밝혔으며, 태권V는 '복고풍' 디자인이 유행하는 최근에 가장 알맞은 아이템으로, 게임성만 받쳐준다면 소위 '뜨는 게임'이 될 수 있을 것으로 내다봤다. 위즈는 이를 위해 태권V의 캐릭터를 모델로 하여 PC게임화할 개발업체를 모색중에 있다.

☎ 문의 : 3141-4544

인터넷 캐릭터박람회, 캐덱스(CHADEX) 개막

애니메이션과 만화, 게임 등 국내외 캐릭터 상품을 총망라 전시하는 '인터넷 캐릭터 박람회(CHADEX)'가 SBS 주최, 엠아이씨 주관으로 3월 2일부터 웹상(www.chadex.co.kr)에서 개막된다.

2000년 2월 28일까지 1년간 전시될 이 전시회에는 캐릭터와 관련된 총 2,000여 업체가 참가, 게임, 스포츠, 팬시, 카툰, 애니메이션, 6,000여 개의 부스로 운영될 예정이다. 이 외에도 다양한 공모전과 응용전, 이벤트가 이루어질 이 전시회는 해를 거듭할수록 높은 신장률을 보이고 있으며 캐릭터에 관심이 많은 유저/업체들에게 최대의 행사로 자리잡고 있다.

☎ 문의 : SBS 데이터정보부 (02) 369-1331,
엠씨아이 3142-9531
문의처 02-3142-9531 (박람회 본부)

타프, '낚시' 게임 1인자, 인정받아

「낚시」 게임으로 유명한 타프시스템(대표 정재영)이 국내외에서 그 실력을 인정받고 있다.

타프시스템이 「대물낚시광」으로 지난 1월 「이달의 우수게임」상을 받은 이후 현재 개발중인 PC게임 「대물 낚시광 II」에 대해 한국기술금융(대표 허종욱)으로부터 3억 원의 투자 자본을 유치, 23일 투자 조인식을 가졌다.

이번 투자는 대물 낚시광 II에 대한 프로젝트 파이낸싱으로 이뤄졌으며 수익배분은 이 게임에 대한 매출액을 기준으로 하게 되는데, 프로젝트 파이낸싱은 최근 영화분야에서 제작비 조달방법으로 활성화되고 있지만 게임분야에서는 이번이 처음 있는 일.

이번 투자는 특히 타프시스템의 「대물낚시광 I」이 이미 외국 유명업체와 수출계약을 체결한 점 등, 국내외적으로 인정을 받고 있는 것이 큰 이유가 됐다는 것이 한국기술금융측의 설명이다. 한 예로, 타프시스템은 작년 말 미국 대형 PC게임업체인 인터플레이사와 대물낚시광 I에 대한 판권계약을 체결한 바 있다.

「낚시광」, 「낚시광 II」, 「대물낚시광」 등 '낚시'라는 하나의 아이템으로 승부를 걸어온 타프 시스템. 이 회사의 이러한 자세는 타 게임 개발사들에게도 시사하는 바가 크다 하겠다.

(재) 게임종합지원센터 설립

게임을 수출 주력 산업으로 이끈다는 정부 방침에 따라 문화관광부가 게임산업 육성을 위해 설립을 추진해온 재단법인 게임종합지원센터(이사장 김성현)가 테크노마트21에 자리잡고 본격적인 운영에 들어간다.

총 1백12억 원을 투자해 설립한 게임종합지원센터는 종합적인 지원체계를 구축해 게임산업을 2003년 수출 3억 달러, 생산 1조원 규모로 육성하는 등 게임을 21세기 수출 주도 전략문화산업으로 끌어올릴 방침이라고 밝혔다.

게임종합지원센터는 테크노마트21 빌딩 6개 층, 총 3천3백50여 평 규모로 설립될 예정인데 21층부터 24층까지 4개 층에는 60여 개 게임업체들이 입주하게 되며 20층에는 벤처창업준비실 · 공동회의실 · 센터사무국이, 7층에는 내년부터 운영될 게임전문교육시설인 게임아카데미가 들어서게 된다.

센터는 해외진출 가능성이 있는 게임업체를 우선 입주시켜 종합경영 및 컨설팅 서비스를 제공하고 첨단 멀티미디어콘텐츠 개발장비를 갖춘 공동장비실과 국내외 게임산업 관련 정보분석을 지원하는 정보자료실을 설립, 운용하고 국산게임 영문편람 제작 및 배포, 수출상담실 운용 등 다양한 지원책을 펼칠 예정이다.

특히 창업투자사 · 에인절 투자가들이 참여하는 투자조합을 설립, 유망입주업체에 투자하는 등의 투자여건을 조성하는 사업을 펼칠 예정이며 국내 인력을 외국 유명 게임전문기관에 파견해 교육시키고 이들 인력을 강사로 활용할 수 있는 게임아카데미를 설립해 게임전문인력 양성에도 적극 나설 예정이다. 이와 함께 센터는 우수게임 사전제작 지원사업과 해외전시회 참가지원, 게임산업 육성정책 개발 등의 사업도 펼칠 예정이다.

해외뉴스

News

SCE, 「네오지오 포켓 컬러」용 소프트 공급 결정

세가의 하드웨어인 드림캐스트와의 연계성 때문에 참가하지 않으리라 여겨졌던 SCE가 「네오지오 포켓 컬러」용 소프트웨어를 공급하기로 결정했다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE)는 오는 3월 19일(국내 동시 발매) 발매되는 네오지오 포켓 컬러의 소프트웨어 공급 업체로 정식 참가할 것임을 공식 발표한 것이다. 한편 얼마 전 반다이의 휴대용 게임기, '원더스완'의 유통을 맡아 화제를 낳았던 SCE는 이번 결정으로 휴대용 게임기 시장으로 그 사업의 무대를 넓히게 되었다. SCE의 참여작이 오리지널 소프트가 될지, 기존작의 이식이 될지의 여부는 아직 결정되지 않은 상태이다.

또한 SCE의 강력한 원군의 하나인 남코도 자사 소프트를 네오지오 포켓 컬러용으로 이식하는 것에 대해 긍정적으로 검토중에 있다고 한다.

네오지오 포켓은 드림캐스트와 접속, 상호 데이터 교환이 가능한 특징을 가지고 있는 게임기인 만큼 이번 SCE의 소프트 개발사 참여는 전혀 예상 밖의 일로 이로서 SNK의 「네오지오 포켓 컬러」는 명실상부하게 닌텐도의 GB에 대응할 수 있는 휴대용 게임기의 새로운 강자로 등장할 예정이다.

3월 19일 발매되는 네오지오 포켓 컬러

소니 소프트가 드림캐스트에서 가동?

「파이널 판타지VIII」 400만개 돌파 가능!!

스퀘어는 지난 2월 15일 「파이널 판타지 8」의 판매량이 257만개에 이르렀다고 밝혔다. 2월 11일 발매 후, 불과 4일이라는 짧은 시간에 이뤄진 이 기록은 소프트 발매사상 최고의 기록으로 이는 기록적인 판매량을 기록했던 전작 「FF7」의 실적보다도 47만개(22.4%)의 증가를 보인 것이다. 최종 예약 개수만도 218만개에 이르렀고, 지난 4일간의 판매율 등으로 미루어 볼 때 스퀘어의 목표인 400만개 판매 또한 어느 정도 가시권에 들어섰다고 할 수 있다.

참고로 디지큐브(편의점 판매망)를 통한 소프트 판매량은 257만개중 188만개이며, 게임점의 판매율은 100%에 이르고 있다고 한다. 곧 발매가 개시될 북미, 유럽지역에서의 판매량이 현재의 판매량에 더해진다면, FF8의 판매량은 그야말로 사상최고의 수치가 될 듯.

캡콤 「파워스톤」 애니메이션으로 제작

캡콤이 자사의 3D 격투 게임 「파워스톤」의 애니메이션 방영개시를 발표했다. 애니메이션 「파워스톤」은 일본 TBS계열 방송에서 99년 4월 3일부터 매주 토요일 오후 5:00부터 30분간 전파를 통해 안방으로 찾아든다. 애니메이션 제작은 '스튜디오 삐에로'가 맡고, 오프닝과 엔딩에 사용되는 음악은 AVEX가 담당한다. 애니메이션의 내용은 원작(게임)과 동일한 주인공들이 등장하는 모험활극.

게임 「파워스톤」은 캡콤이 이제까지 격투게임을 만들며 축적했던 기술력을 쏟아 부은 3D대전 격투 게임이다. 세가의 아케이드 기판 「NAOMI」을 기반으로 제작된 「파워스톤」은 다양한 액션이 가능한 '총천연색 입체 모험활극'을 표방하며 지난 2월 13일 가동을 개시했으며 나오미 호환기종인 드림캐스트용도 2월 25일 발매되어 아케이드와 가정 양쪽에서 인기몰이를 하고 있는 상태.

휴대용 「비트 매니아」제 2탄 「비트 매니아 포켓2」발매!

코나미는 지난 98년 12월 23일에 발매한 휴대형 게임기 「비트 매니아 포켓」의 후속작을 발매할 예정이다. 이름하여 「비트 매니아 포켓 2」!

비디 컬러도 새로워 졌다

기본적인 조작은 아케이드, 플레이 스테이션판과 동일하지만 이번 「비트 매니아 포켓2」는 전작에는 없었던 3단계 음량조절 기능이 추가되었다. 한편 「비트 매니아 포켓2」의 발매일은 3월 25일 예정이며 가격은 2,980(세금 별도)엔이다. 그리고 기본적인 사양은 이어폰 잭이 부착되어 있으며 수록곡은 2nd와 3rd MIX에서 엄선된 6곡인 것으로 알려 졌다.

드림캐스트의 새로운 파트너 WeB TV

지난 2월 9일 일본 웹 TV 네트워크는 드림캐스트용 WeB TV에 관한 기자 설명회를 가졌다. WeB TV는 전용 단말기를 사용해 가정용 TV에서 인터넷과 전자 메일을 즐길 수 있는 인터넷 서비스를 말한다.

일본에서는 이 드림캐스트용 WeB TV가 금년 봄부터 서비스를 시작될 예정이다.

드림캐스트용 WeB TV는 전용 GD-ROM을 사용해서 접속하며, 메일과 인터넷 기능을 즐길 수 있다. 또한 드림캐스트 유저만을 위한 특별 서비스, 즉 각종 상품과 최신 소프트 정보 등의 오리지널 프로그램이 준비되어 있으며 전용 GD-ROM은 드림캐스트에 첨부된 응모권으로 신청할 수 있다. 가입 후에는 1개월에 2,000엔(15시간까지)으로 각 서비스를 이용할 수 있다.

WebTV Special

이것은 개발중인 화면. 드림 캐스트 유저를 위한 프로그램도 준비되어 있다

드림캐스트가 여는 새로운 엔터테인먼트 세상

애니메이션을 원작으로 한 게임, 혹은 게임을 원작으로 한 애니메이션 등은 이제까지 많은 수가 등장한 바 있다. 그러나 애니메이션과 게임이 동시에 제작되는 드물고도 이 채로운 상황이 벌어지고 있다.

세가에서는 '초 발명보이 카니판(가칭)'이라는 제목으로 애니메이션과 더불어 VMS용 게임, 드림캐스트용 게임을 동시에 제작 중에 있다. 3가지의 매체가 서로 연동되며 밀접하게 작용하는 가운데 하나의 작품을 만들어 내게 한다는 것이 세가의 제작의도. 즉 유저들은 애니메이션과 VMS용 게임, 그리고 드림캐스트용 게임 세 가지 모두를 즐겨야만 제대로 '초발명보이 카니판'의 세계를 맛볼 수 있는 것이다. 애니메이션의 생명력, VMS의 휴대성, 그리고 드림캐스트의 화려함이 만드는 새로운 게임세계, 그 완성도를 기대해 보자.

처음 공개되는 것은 TV판 애니메이션. 3월 5일부터 방영된다

두 번째로 공개되는 것은 VMS용 게임. 2,980엔에 4월 하순(예정) 발매예정이다

마지막으로 스토리를 완성시키는 것이 드림캐스트 본체용 RPG. 6월경 등장한다

저가격의 원더스완용 어군 탐지기 등장

반다이에서 조금은 색다른 원더스완용 주변기기가 등장할 예정이다. 이 주변기기의 이름은 원더스완용 어군탐지기 「원더 소나(가칭)」로 원더스완 본체에 연결해 실제로 강이나 연못 등지에서 물고기를 탐지하는 장비이다.

이번에 발매되는 「원더 소나(가칭)」는 크기는 작지만 고성능 센서가 달려있어 최대 수심 20미터, 최대 범위 7미터 내의 어군, 심도, 지형의 표시가 가능한 것이 가장 큰 특징이다. 또한 어류 도감과 실제로 낚시를 하는데 있어 편리한 간이 '타이드 그래프(해수의 간조 그래프)' 표시 기능도 부착되어 있다. 발매는 5월, 가격은 9,800엔으로 예정되어 있다.

이미 같은 종류의 제품이 게임보이용으로 발매 중이지만 원더스완용은 더욱 콤팩트하다

저가격이지만 어군 탐지기능 이외에 해수의 간조 그래프 표시기능도 달려있다

스페이스 월드 8월 27일부터 개최

닌텐도의 새로운 하드, 소프트가 한자리에 모이는 「닌텐도 스페이스 월드」의 일정이 결정되었다. 당초에는 5월 1일 ~ 3일에 개최될 예정이었지만 날자가 변경되어 8월 27일~29일에 마쿠하리 멧세에서 개최하게 되었다.

「닌텐도 스페이스 월드」는 닌텐도의 주목 소프트를 가장 빨리 플레이해볼 수 있는 이벤트로 오는 6월에 닌텐도 64 디스크 드라이브(64DD)의 발매가 예정되어 있기 때문에 다수의 64DD용 소프트가 발표될 것으로 보인다.

또한 GB용 소프트「포켓 몬스터-금」의 레어 포켓몬 프레젠트 등 다채로운 이벤트도 예정되어 있다.

1년 9개월만에 개최되는 스페이스 월드. 어떤 소프트가 등장할까?

PS와 오락실이 합체!

오는 4월 15일 발매 예정인 코나미의 플레이 스테이션용 소프트 「댄스 댄스 레볼루션」(이하 DDR)이 역시 앞으로 발매될 예정인 아케이드용 「DDR 2nd MIX/LINK Ver.」에 플레이 스테이션용 메모리 카드를 사용할 수 있도록 디자인 될 예정이다.

메모리 카드 대응 버전의 게임 센터 가동 시기는 아직 미정

이에 따라 아케이드용 DDR은 아케이드 기체에 있는 메모리 카드 슬롯에 플레이 스테이션의 세이브 데이터를 담은 메모리 카드를 접속하면 평상시에 즐길 수 없었던 숨겨진 요소를 즐길 수 있도록 제작될 예정이며 반대로 아케이드용의 세이브 데이터가 담긴 메모리 카드를 플레이 스테이션에 접속하면 PS용 DDR에서도 평상시에는 볼 수 없었던 색다른 요소를 볼 수 있게 된다. DC와 나오미 등 이렇게 가정용 게임기와 아케이드용 게임간의 활발한 교류가 전개되고 있는 일본에 비해 국내에서는 언제나 이런 게임 환경에서 게임을 즐길 수 있을 지 의문이다.

숨겨진 요소를 출현시키기 위해서는 어느 정도의 조건을 만족시킨 세이브 데이터가 필요하다

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POWER 알림방

MUSIC

장우익 1집 : 군대 가는 날

타이틀곡 「군대 가는 날」은 군입대로 인해 사랑하는 사람과 떨어져 있어야 하는 아픔을 그린 발라드 곡. 마지막 이별의 순간, 변치 않는 사랑을 떠나간다는 내용이다. 마이너 풍의 기타 솔로와 마지막 부분의 가성에서 또 다른 맛을 느낄 수 있다. 이 앨범은 발라드 1곡과 락 발라드 3곡, 그리고 블루스 계열 6곡으로 이루어져 있으며 화려함보다 투박하고 솔직한, 그리고 대중성보다는 음악성에 중점을 두었다는 것이 특징이다. 장우익은 대구 태생의 가수로, 락 종류의 모든 장르를 추구한다. 프로듀스 이대희.

● 신나라 뮤직

COOL 4.5

「애상」, 「변명」, 「또자 쿨쿨」 등 4집을 히트시킨 김성수, 유리, 이재훈의 COOL이 파워 앨범 4.5집을 가지고 팬들 앞에 섰다. 베스트 앨범인 4.5집은 슬퍼지려 하기 전에, 십계, 미저리, 날아날아, 나의 바램, 친구가 연인이 되기까지, 북에서 온 민숙이, 클래멘타인, 송인, 눈 속의 여인, 애상, 약속 등 전체 12개의 주옥같은 곡들이 담겨 있다. COOL이 히트 메이커로 자리하는 이유 중엔 그들의 안무가 한 몫을 했는데 백 댄서 겸 안무를 맡은 'NaNa School'이 권투 글러브를 착용, 권투 동작을 흉내낸 재미있는 모션을 자아내기도 하고 권투 춤의 안무와는 언밸런스한, 야구복을 개안해 만든 스포티컬한 분위기의 의상으로 일명 'Cool 패션'을 유행시키기도 했다.

● 신나라 뮤직

god

젊은 층에게는 고급스러운 즐거움을, 청장년 층에게는 옛것에 대한 향수와 그리움을 추구하고자 하는 것이 god의 음악이다.
이번 음반을 위해 가수와 프로듀서로서 인정받은 '박진영'이 god와 호흡을 맞췄는데 그 역시 이번 작품을 매우 만족스러워하며 자신 있어 한다. 관찰, 날 기다려 줘, 작은 남자들과 함께, 난 너에게, 어머님께, 니가 다시 돌아올 수 있도록, 약속, 왜 또 다시 난, 나쁜 여자 등 9개의 곡이 수록된 이 음반의 노래는 대부분 박진영이 작사 · 작곡한 곡들이다. god의 멤버들 : 박준형, 윤계상, Danny Ahn, Andy Son, 김태우.

● 신나라 뮤직

Park Kyung Seo

여성 Rock 그룹 Mis=MR의 보컬 박경서가 독집 앨범을 발표했다. 이미 팬들로부터 그 실력을 충분히 인정받은 박경서는 중성적이고 힘있는 보이스 컬러와 라이브무대를 통한 역동적인 스테이지 매너로 남성으로 오인 받기도 했다. 이번 앨범에서는 자작곡을 포함, 국내 정상의 작곡가 김형석과 아일랜드의 심현보, 김준선, 전승훈 등이 작곡에 참여 앨범의 다양함을 주었으며, 국내 정상급 세션들의 연주로 음악의 완성도를 더했다. 이중 타이틀곡인 「오늘 하루도」는 떠나간 사랑에 대한 감정을 절제된 가사와 목소리로 담담하게 불러 그 분위기를 더했으며, 이외에도 전혀 색다른 곡들을 락을 기본으로 한 여러 획기적인 시도를 보이고 있다.

● 신나라 뮤직

VIDEO

야경아랑(夜驚餓狼)

MF 프로덕션 제작 / 스릴러 / 고기 / 3월4일 출시 / 87분 / 극장개봉 예정작

자신을 소외시킨 세상에 대한 앙갚음을 세상을 향한 무차별 테러를 감행하려는 사이코 킬러, 그는 심야 라디오 프로에 전화를 걸어 일급 테러를 예고한다. 광란의 살상이 이어지고 이를 저지하려는 홍콩 특수경찰과 광란의 살인마 간의 스릴 넘치는 추격전이 숨가쁘게 펼쳐지는 스릴러물. 처음부터 앙숙처럼 서로를 못마땅해하는 두 남녀주인공이 점점 조여오는 죽음의 공포에 좌충우돌하며 차츰 서로에게 이끌려 가는 과정, 상큼한 사랑 게임이 음산한 극 분위기 속에 또 다른 재미를 선사하다. 윙 형사 역의 왕민덕, 그는 예스마담 시리즈로 시작해 10년 이상 홍콩 액션 배우로 활약해온 인물. 성룡의 선더 볼트, 비호 등에 출연하며 남성미 넘치는 강렬한 형사와 역을 주로 맡아온 그는 이번에도 광란의 사이코 킬러를 상대로 치밀한 두뇌게임, 파워 풀한 액션을 펼친다.

☎ 문의 : 영성 프로덕션 (02) 3451-4800

Http://WORLDWIDESEX-CITY.com

GERT BERG 프로덕션 / 에로다큐 / 160분 / 연불

최근 들어 터부시되어 오던 쇼킹한 성(性)와 에로티시즘에 대한 많은 이야기들이 상당 부분 세상에 노출되어 있지만 금지된 성에 대한 세간의 호기심은 여전히 가라앉지 않고 있다. 에로틱 타큐 「월드와이드 섹스 시티」는 섹스 산업이 발달한 각지의 홍등가를 무대로 원초적 욕망과 본능에 의지해 생계를 유지하고 있는 사람들의 생활을 소개하면서 그들의 감춰진 쇼킹한 성 이야기를 밀착 취재한 작품. 물론 연소자 관람불가.

☎ 문의 : 영성 프로덕션 (02) 3451-4800

러브게티보다 뛰어난 국산 '부킹' 게임기 '워키부키(WalkieBookie)'

지나는 이성의 게임기가 자신의 모드와 같이 설정되어 있으면 소리나 빛으로 알려주는, 이른바 「러브게티」와 같은 미팅삐삐(게임기)의 등장으로 지난 한해 이 제품에 대한 관심이 상당히 높았다. 그러나 이 게임기는 모두 일본산이었던데 반해 「워키부키」는 순수 국산 기술로 생산된 우리 게임기다. 또한 기획도 일본보다 먼저 시작되었으나, 보다 완성도 높은 제품으로 생산하기 위해 출시가 늦어졌다는 것이 개발업체인 두얼 코퍼레이션 측의 설명이다.

워키부키는 크게 이성연결 기능과 결전 테트리스 기능으로 나뉜다. 이성과 연결을 하기 위해서는 우선 자기이름, 전화번호, 생년월일, 성별, 취미와 원하는 상대방의 나이범위, 궁합점수, 취미까지 입력할 수 있다. 조건이 맞을 경우 신호와 함께 입력된 자기 정보가 상대 오락기로 저절로 전달된다. 저쪽에서 반응을 보이든 안 보이든, 그 자리에서 바로 미팅을 하든 하지 않든, 상관없다. 최대 4명까지 상대방의 전화번호가 기록된 데이터가 그대로 남기 때문이다. 친구들과

GOODS

핸드 레이싱 휠

핸드 레이싱 휠은 매드캐츠사가 제작한 플스용 다용도 조이스틱이다. 듀얼 쇼크 기능을 지원할 뿐만 아니라, 아날로그 스티어링 휠을 이용해서 레이싱 게임을 플레이할 수 있다. 이외에도 바이오 그립 스틱을 통해 실감나는 비행 시뮬을 즐길 수 있다는 특징이 있다.
원산지: 중국

☎ 문의 : 게임본부 (02) 701-1667

국내최초, 와이드 스카시 '스피드 스카시'

주)새로텍(대표 박상인)이 국내 최초로 독자적인 스카시 컨트롤러인 '스피드 스카시 : SHA-950UW'를 출시했다. 이 제품은 그 동안 수입품 일색이던 국내 스카시 시장에서 국산 제품화의 신호탄 역할을 한 것으로 평가받고 있다. 또한 이 제품은 PCI용 울트라 스카시 버스 마스터 호스트 어댑터로서 고성능의 멀티 테스킹과 멀티미디어 환경을 위해 디자인 된 제품이다. 최신의 울트라 스카시와 주변기기를 40MB/SEC 의 속도로 지원하며, 다양한 운영체제를 지원한다.

● 가격 : 17만원
☎ 문의 : (02) 585-4501

다기능 학생용 가방, 「라피도 라커 백」

신학기를 맞아 삼성물산 에스에스(대표 원대연)의 스포츠 브랜드 「라피도」가 신학기를 맞아 다양한 기능성을 갖춘 라피도 라커 백(ROCKER BAG)을 선보였다.
10대 취향에 맞는 다양한 디자인으의 라피도 라커 백은, 8가지의 새로운 기능을 추가한 제품으로 가방의 메인 지퍼에 버클식 안전장치를 설치하여 학생들이 소지품을 안전하게 보관할 수 있으며, 가방 내부에 환기구멍을 마련하여 먼지나 냄새 등을 방지할 수 있는 것이 특징으로 이 두 기능 모두 실용특허 출원 심사중이다.
또한 이 제품은 U자형 멜빵을 사용하여 착용감이 좋고 가방 내부에 탈·부착이 가능한 비밀주머니를 부착하는 등 편리성도 극대화했다. 그밖에 문서를 구겨지지 않도록 한 등판폴더와 CD플레이어 케이스, 안전성을 위한 전면 야광 테이프 등의 기능이 있다. 검은색, 흰색, 카키색 등 색상도 다양하며 4만 9천 원선.

☎ 문의 : (02)3498-6445

테트리스 대전을 할 수도 있다. 이성연결 기능과 마찬가지로 5미터 이내에 상대방이 있으면 자연스럽게 시합이 이루어지는데 「뿌요뿌요」처럼 자신이 깬 블록으로 남에게 방해를 줄 수 있는 방식이다. 시합의 수는 3~4명 정도가 가장 적당하다. 워키부키는 이 외에도 오늘의 운세를 3명까지 등록하여 매일매일 볼 수 있으며, 오는 10월경 3만원 대에 시판될 예정이다.

☎ 문의 : 대우물산 (02) 3477-5600-1

'퀴즈 & 상품'

듀얼 코퍼레이션에서는 「워키부키」발매를 기념, 게임파워를 통해 독자 10명을 추첨, 워키부키를 선사합니다. 아래 문제의 답을 엽서에 적어 보내주세요.

■문제 : 워키부키는 부킹전용 프로그램(게임기)이지만, 이 외에 친구들과 대전을 벌일 수 있는 미니 게임이 내장되어 있습니다. 바로 '테트리스 게임'인데 이 게임을 하기 위해서는 최소 몇 미터 이내의 거리면 대전이 가능할까요?

정답 : Om 이내

한국산업디자인연구원

게임영상디자인 스쿨

프로젝트 위주의 교육, 비즈니스 스타일 교육, 대화 및 토론 방식의 교육, 멀티미디어 컨텐츠 문화산업과 지식산업이 성황인 오늘날 한국산업디자인진흥원부설 디자인연수원(명칭:크레다-Creda)에서 금년 3월 15일부터 게임산업의 선구자를 양성하는 게임 영상디자인 스쿨을 개원한다.
이 게임스쿨은 총 1년 과정으로 단순 기능인보다는 기획과 연출력을 겸비한 창의적인 게이머를 양성한다는 목표 아래 커리큘럼 시간 비율을 기획, 연출 분야를 45%, 제작을 40%, 개발상품을 상용화시킬 수 있는 비즈니스 분야를 15%로 구성하고 있다.
교육생 모집인원은 30명으로 제한해 교육의 질을 높일 방침이며, 학과 운영은 5인 1팀 총 6팀으로 구성하여 팀 제작을 수행한다. 팀을 조직화하여 공동으로 작업할 수 있도록 환경을 마련하고 팀장은 전체 기획을 맡는 게임 프로듀서의 업무를 수행하고 팀원은 그래픽 프로듀서, 프로그래밍 프로듀서 등 개인별 업무를 분담해서 작업을 수행한다.
또 졸업 시즌에는 개발업체 및 유통업체와 협력으로 상품을 개발하고 좋은 상품은 유통과정을 거쳐 상품화를 시킬 방침이다. 이 과정을 거친 학생 중, 성적 우수자는 창업프로덕션의 임원으로 채용하여 지속적으로 상품을 개발할 예정이다.
*접수기간 : 99년 2월 22일-3월 12일(금)
*교육특전 : 취업추천서 발급, 취업 및 창업지원, 정규 수업 후 자율학습 공간 제공, 실무 프로젝트 수행, 졸업작품 전시회 개최, 정부주관 공공근로사업 및 인턴사원 참여

☎ 문의 : 디자인 연수원 (02)708-2152/5

디자인스쿨

교과과정	모집인원	교육기간	교육시간	교육내용
게임 영상디자인스쿨	30명	99.3.15-2000.1.28	09:30-12:30	PC게임의 기획에서 완성단계에 이르기까지 제작에 필요한 게임시나리오, 컴퓨터 영상, 애니메이션, 음향효과, 게임 프로그래밍 등 교육을 통한 전문교육
캐릭터 영상디자인스쿨	60명	99.3.15-2000.1.28	09:30-12:30	멀티미디어 컨텐츠 산업의 대중과 커뮤니케이션 효과를 극대화하기 위한 종합적인 아이디어 발상과 멀티 캐릭터 디자인 전문가 양성교육

BOOK

윈도우98 완벽히 정복하기

보다 빨리, 단시간에 윈도 98을 익히기 원하는 독자들을 위해 만들어진 이 책은 처음부터 끝까지 책을 읽을 필요 없이 독자들이 필요로 하는 부분만 찾아서 읽으면, 그 즉시 사용할 수 있도록 꾸며져 있다.
「윈도우98 완벽히 정복하기」는 단순한 윈도98의 사용법뿐 아니라 윈도98을 넘어서 포토샵 5.0 완벽히 정복하기 등, 중요한 응용프로그램까지 다룰 수 있도록 꾸몄다. 그리고 본문의 내용을 중시하면서도 용어설명, 집중탐구, 따라하기 코너를 두어 놓치면 안될 컴퓨터에 대한 상식을 넓혀주는 역할을 하고 있다. 부록으로 제공되는 CD-ROM에는 책에서 다루고 있는 게임과 프로그램 등을 제공하고 있으며, 책 내용의 중요한 부분은 24분 정도의 동영상으로도 제공되고 있다.

이훈 지음 / 국배판 / 올컬러 / 268쪽 / 12,800원

PS 특보

4월 1일을 기대하자!

사가 프론티어 2

■개발사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 4월 1일
■발매가: 6,800엔

발매일이 4월 1일로 확정된 「사가 프론티어 2」. 이번 호에서는 이 게임의 월드 맵과 규스타브 이외의 주인공 캐릭터들을 공개하고 새로운 전투 시스템인 듀얼에 대해 알아보기로 한다.

이제 스퀘어의 최고 기대작은 바로 이 게임!

사가 프론티어 2의 월드 맵

Sandail

①북쪽 대륙
수수께끼에 둘러싸인 미개의 땅.

②남쪽 대륙의 거대한 사막
게임 중반에 모험할 수 있는 지역.

③나노국과 그 주변 나라들
나노 도시과 츠쿠 평원이 있다

④멜슈만 지방
게임의 시작 지점. 고대 제국이 붕괴한 후 작은 국가들로 분리된 지방. 피니, 놀, 오토 등의 제국으로 이루어져 있다.

⑤, ⑥로드레스랜드 동부&서부
정착해서 사는 사람이 적고 도적이나 범죄자들이 숨어 지내는 지방.

⑦그랜타이유
이벤트에서 방문하게 된다.

⑧바이스랜드
한랭지역으로 술의 발군지가 있다.

○눈이 쌓여 있는 북쪽 변경. 북쪽에서 남쪽까지 여러 장소로 이동할 수 있다

규스타브는 가난한 사람들이 모여 사는 지역에 숨어서 생활하게 된다

규스타브 가족의 초상화

술불능자라는 이유로 왕궁에서 쫓겨난 규스타브. 이 초상화는 왕궁을 나오기 전에 행복하게 지냈던 규스타브와 그의 가족의 모습을 그린 것이다. 게임 중에 규스타브는 행복했던 시절을 회상할 때 이 초상화를 떠올리곤 한다.

한때는 단란했던 왕실 가족, 그러나…

○초상화가 그려진 후에 주인공이 술불능자라는 것이 판명된다

일기토 시스템인 듀얼을 탑재

「사가 2」에는 적과 아군이 1대1로 싸울 수 있는 새로운 시스템인 '듀얼'이라는 일기토 배틀이 탑재된다. 던전내에서 배회하는 적과 접촉해서 배틀 화면으로 돌입하면 일기토로 할 것인지 파티 배틀로 할 것인지를 선택하는 커맨드가 곧바로 나타난다. 여기에서 일기토의 커맨드를 선택하면 적과 1대1로 싸울 수 있는데 이 때는 파티 배틀과 마찬가지로 공격 방법을 커맨드로 선택해서 적과 싸워나간다. 또한 일기토를 할 때에는 연휴 공격을 작성할 수도 있다. 예를 들어, '없애다'와 '베다'를 연속적으로 내보내면 십자베기라는 기가 완성된다.

육성시킨 캐릭터를 선택해서 일기토를 내보내자

일부 이벤트를 제외하고는 일기토에서 패배하면 게임오버가 되므로 주의하자

1 파티 배틀이나 일기토를 선택

일기토는 언제라도 하고 싶을 때에 도전할 수 있는 것은 아니다. 전투가 시작되었을 때, 일기토에 관계된 커맨드가 나타났을 때만 적과 1대1로 싸울 수 있다. 파티가 하나일 때나 이벤트시에는 강제적으로 일기토를 벌이게 된다.

캐릭터의 이름을 선택하면 일기토가 시작된다

2 사용할 기를 결정

커맨드 중에서 일기토에 출격시키고 싶은 동료의 이름을 선택하면 일기토를 시작한다. 우선 좋아하는 공격 커맨드를 4개 선택한다. 이 공격 방법의 조합에 의해서 연휴기가 완성된다. '연(連)'이라고 표시되는 공격 커맨드는 연휴기가 될 가능성이 있는 것으로 연휴기가 발동할 수도 있다

'연'이라고 표시되는 공격 커맨드를 선택하지 않으면 연휴공격을 발동시킬 수 없다

3 일기토로 연휴기가 완성

'연'이라고 표시되는 공격 커맨드를 선택한다고 해서 반드시 연휴기가 발동하는 것은 아니다. 기에 따라서는 발동하기 어려운 종류도 있다.

4 등록한 연휴기를 파티 배틀에서 사용

일기토시에 한 번이라도 발동했던 연휴기는 등록해둘 수 있다. 게다가 작성한 연휴기를 좋아하는 캐릭터에게 장비시켜 파티 배틀에서 사용할 수도 있다. 연휴기를 장비하면 전투 중에 공격 커맨드로 표시되므로 또다시 연

캐릭터가 가지고 있는 무기를 잘 고려해서 연휴기를 장비해야 한다

창을 장비하고 있는 캐릭터가 잘 사용하는 연휴기인 '이단 찌르기'

휴를 작성하지 않아도 버튼 하나로 간단히 연휴기를 발동할 수 있다. 듀얼의 매력은 하나의 캐릭터를 중점적으로 육성시켜 파티 배틀에서는 입수할 수 없는 연휴기를 많이 작성할 수 있다는 점이다.

일기토에서 다양한 일이 발생

일기토시에는 연휴기 이외에도 연휴술을 작성하는 것이 가능하다. 물론, 연휴기와 마찬가지로 연휴술을 기록할 수 있다. 이것으로 완력에 자신이 없는 캐릭터라도 안심하고 일기토에 전념할 수 있는 것이다.

○창을 장비하고 있는 캐릭터가 잘 사용하는 연휴기인 '이단 찌르기'

○일기토에서 이기면 술 포인트 등의 능력이 상승한다

○술끼리 합체해서 연휴술이 완성되면 장비해서 사용해 보자

술불능자인 규스타브는 무기로 승부를 낼 수밖에 없다

규스타브 이외의 주인공과 적 캐릭터 소개

윌리엄 나이츠(1220~1321)

통칭은 윌리엄. 동쪽 대륙의 북부에서 애니마의 힘을 찾는 도구인 쿠펠을 채굴하는 일족이다

○윌리엄도 주인공으로 등장할 가능성이 큰 캐릭터이다

칸탈(1229~1288)

뛰어난 전략가로 자신의 아버지가 전쟁에서 규스타브 일족에게 패한 일로 인해서 적대심을 품고 있다

윌리엄 나이츠의 숙모. 부모를 잃은 윌리엄을 부부가 함께 키웠다

코크란 나나(1190~?)

무톤(1199~1267)

네벨스탄

와이드족의 군인으로 군인으로서의 능력이 아주 뛰어나다. 다른 사람은 물론 자기 자신에게도 엄격한 인물

대대로 무톤 후에게 시중을 들고 있는 온화한 성격의 소유자. 경영능력이 뛰어나서 그 힘으로 나라를 떠받치고 있다

© SQUARE

세밀함과 거대함을 담은 게임

셴무

항목	내용
■개발사	세가
■장르	RPG(FREE)
■발매일	봄(예정)
■발매가	미정

등장인물의 수부터가 심상치 않은 게임 셴무. 한달 동안 추가로 공개된 캐릭터들을 소개한다. 무비에서나 볼 수 있었던 섬세한 캐릭터들이 나날이 추가 등장하고 있는 셴무. 셴무는 과연 어느 정도 스케일의 물건이 될 것인지?

시작은 보이되 끝이 보이지 않는 게임

셴무의 정보가 하나하나 늘어갈수록 게이머들이 가지는 궁금증은 더욱 커져만 간다. 'QTE'는 실제적으로 얼마나 몰입도를 높일 수 있을 것인가? 무비 정도 퀄리티의 게임화면, 캐릭터들은 무엇을 보여줄 것인가? 하나 하나 알아갈수록 더욱 궁금함만이 깊어가는 셴무. 그 게임의 한달간의 변모를 소개한다.

VMS에도 대응 되는 셴무. SD화된 캐릭터(료)의 얼굴만이 공개된 시점에서 어떠한 방식의 대응일 지는 아직 불명

의문의 소녀 셴파와 조우하는 숲속 장면. 물론 QTE로 진행된다

새로운 인물들과의 이벤트. QTE가 진행되는 중에는 무수히 많은 분기가 등장한다

QTE와 더불어 커맨드 배틀 또한 존재

개발 사실이 소문처럼 떠돌 당시부터 사람들은 셴무를 'VF RPG'라고 부르며, 그 화려한 격투 세계가 RPG 속에 녹아들어 있기를 바랬다. 그러나 정작 게임이 공개되며 밝혀진 QTE 시스템은 실망 아닌 실망을 낳은 것이 사실이다. 그러나 이제 까지의 실망은 이제 떨쳐 버리자. 셴무에는 QTE 시스템을 채택한 이벤트나 배틀 방식과 더불어 이제까지 버파 팬들에게 너무도 익숙한 8방향 이동, 회피, 가드 시스템이 채택된 커맨드 배틀 또한 존재한다.

다양한 등장인물

나날이 늘어가는 등장인물들. 각각 어떤 역할로 게임, 아니 거대한 드라마 속에 등장할 것인지?

카린
장
톰
진귀장
곽&주
종천
두우
문신사

© SEGA

리얼리티를 중시한 건담 시리즈, 본격 3D 슈팅 게임 등장!

기동전사 건담 외전

DC 특보

GUNDAM
RISE FROM THE ASHES
SIDE STORY 0079

■개발사: 반다이
■장르: 슈팅
■발매일: 99년 봄 예정
■발매가: 6,800엔

96~97년 새턴으로 발매 되었던 「기동전사 건담 외전」 3부작 시리즈의 후속작이라고 할 수 있는 슈팅 게임이 DC로 등장한다. 1년 전쟁을 무대로 오스트레일리아에서 대대적인 반공작전을 펴기 시작하는 연방군 소대장이 되어 전쟁이라는 세계를 체험해 보는 것이다!!

또 하나의 건담 스토리

우주세기 0079년. 스페이스 콜로니 사이드 3는 지온 공국이라는 이름을 내걸고 연방정부에 선전포고한다. 동시에 스페이스 콜로니를 지구에 떨어뜨리는 「브리티쉬 작전」을 결행시킨다. 콜로니는 연방정부군의 필사적인 저항에 의해 목표지점인 쟈브로 기지를 이탈. 대기권 돌입 후 아라비아 상공에서 붕괴했지만 가장 큰 콜로니의 맨 앞부분이 오스트레일리아의 시드니에 떨어지게 된다. 콜로니에 거점을 두고 있기 때문에 장기전이 불리한 지온 공국은 「브리티쉬 작전」이 실패하자 자원 확보를 위해 대대적인 지구 강하 작전을 단행. 지구상의 3분의 2 이상을 점령해 버렸다. 이에 연방 정부는「오뎃사 작전」을 발동시키고 대대적인 반격에 들어간다. 콜로니가 떨어진 오스트레일리아도 예외는 아니었다. 우주세기 0079년 11월 22일. 연방군은 주력부대를 3부대로 나눠 오스트레일리아로 침입시켰다. 주인공은 이 3개의 주력부대와는 달리 독자적으로 전장의 활로를 여는 MS 소대 「화이트 딩고」의 대장이 되어 지온군과 격전을 벌여야 하는데….

○시드니는 지도에서 사라졌다. 사회과부도 참조!

리얼리티만을 추구한다!

DC의 놀라운 성능으로 1년 전쟁의 리얼리티를 표현한다면? SS판 기동전사 건담 외전의 시스템을 그대로 전승했지만 그래픽적인 발전과 표현 능력은 이미 수준을 달리한다. 풀 폴리곤으로 표현된 메카닉과 전투 필드는 종래의 건담 시리즈와는 달리 현실감이 넘친다.

모든 것이 풀 폴리곤!

MS-06J 자크 Ⅱ

신장 : 17.5미터, 중량 : 56.2톤. 동력 파이프가 바깥으로 나와있는 것이 특징인 지온군의 주력 MS인 자크 시리즈의 2번째 기체. 시작기에 무장만 달았던 자크 I 과는 달리 본격적인 전쟁의 노하우가 살려진 기체라는 점에 의의가 있다. 게임에서는 마치 프라모델을 보는듯한 리얼한 움직임의 메카닉들이 등장한다고 한다. 사진을 보면 알 수 있듯이 정말이지 '프라모델'을 보는듯한 느낌을 준다.

팔과 동체의 접속부분을 유심히 보자○

동력부에 그을린 장갑도 확실히 표현. 디오라마다…이건

화이트 딩고의 마크

WHITE DINGO
E.F. ARMY AUSTRALIA

현실적인 캐릭터들과 만난다!

DC의 놀라운 성능과 반다이의 캐릭터 창조 능력이 만난다면? 종래의 애니메이션에 바탕을 둔 캐릭터 디자인과는 달리 밀리터리 물에서나 볼 수 있는 '사실감' 넘치는 캐릭터 디자인이 이 게임의 또 다른 특징(?)이다. 현재 소개된 인물은 2명. 군복은 현재 사용되어지고 있는 각 국의 군복을 참고했다고 한다.

마스터 피스 레이어

수많은 격전을 지휘온 냉정한 눈빛! …숫더러

이 게임의 주인공. 통칭 레이어. 계급은 중위. 화이트 딩고 부대의 리더로서 부대원들의 신망이 두텁다. 언제나 냉정한 판단력으로 자신의 실력을 과신하지 않고 훌륭히 작전을 수행해낸다.

아니타 쥴리앙

전장에 피어난 한 떨기 꽃송이! …이쯤미?

통칭 아니타. 계급은 군조. 활발하고 정열적인 여성이다. 부대의 호버 트랙 「오아시스」를 담당한다. 뛰어난 청각을 지닌 우수한 패시브 오퍼레이터이기도 하다.

© BANDAI

ARC 특보

드디어 등장한 캡콤의 스파시리즈 최신작

스트리트 파이터 III 3rd STRIKE

-Fight for the Future-

Arcade
■개발사: 캡콤
■장르: 대전격투
■발매일: 미정

대전 격투라는 장르를 탄생시켰던 스트리트 파이터의 최신작 「스트리트 파이터 III 3rd STRIKE」가 '대전 격투 게임의 본질은 무엇인가'에 대한 새로운 해답을 들고 나온다. 아름답지 못한 승리라면 강하고, 뛰어난 테크닉을 갖고 있더라도 진정한 승자가 아니라는 대답으로 「3rd STRIKE」를 게이머 앞에 내 놓는데 그 평가는 어떻게 될 것인가?

아름다운 승리를 위한 배틀 시스템

이번에 새롭게 도입한 '그레이드 저지 시스템'은 기존에 있던 대전의 본질과 큰 차이가 있다. 간단하게 말하자면 '그레이드 저지 시스템'이란 대전 내용을 종합적으로 판정하여 승자를 결정하는 시스템이다. 이 시스템에서는 강함과 테크닉, 그리고 아름다움의 3대 요소로 승자가 결정된다. 블로킹, 리프 어택, 슈퍼 아츠 등의 「2nd」에서 계승된 각종 시스템은 이런 그레이드 저지 시스템에서 높은 평가를 얻기 위한 아름다운(?) 대전에 꼭 필요한 요소. 이기기 위한 대전은 이제 지나갔다.

브로킹, 그리고

슈퍼 아츠는 아름다운 대전을 위한 필수 요소

WINNER
GRADE:
A++
ELENA
いつか会えるよね?

총 4항목에서 평가를 산출한다

모두 19명이 아름다운 대전에 참가한다

리프 어택과

고우키는 더 이상 숨겨진 캐릭터가 아니다

새롭게 등장하는 5

CHUN-LI

춘리 근육질의 각선미를 자랑하는 춘리

또다시 대전에 뛰어드는 맹렬 여성 춘리. 쿵후 교실을 운영하던 그녀는 자신의 제자가 갑자기 사라지자 행방을 알기 위해 대전의 무대로 되돌아온다. 그녀는 함정에 빠졌다는 사실을 알고 있을까?

MAKOTO

마코토 가라데 소녀, 마코토

예전에 명문 공수도장 '용담관'을 운영하던 아버지. 하지만 지금은 이 세계에 없다. 황폐화된 도장 안에 서 있는 한 아가씨. 그녀의 이름은 마코토. 이 자리에서 마코토는 아버지의 도복 앞에서 맹세한다. "다시 한번 제가 우승해 보겠어요!!!"

TWELVE

트웰브 백색암살머신 트웰브(12)

길의 조직이 만들어 낸 궁극의 인형 암살 병기로 변형능력을 갖고 있다. 프로토타입의 네크로를 개량한 완성형 버전이라고 한다.

REMY

레미 사랑과증오 속에서 헤매는 레미

은발의 머리카락으로 감춘 눈동자는 우수에 젖어 드는 듯한 그것. 사랑과 증오 사이에서 헤매지만 그는 복수를 위해서 어쩔 수 없는 대전에 참가한다.

Q 수수께끼의 존재 미스터 Q(?)

CIA에서 파견된 수수께끼의 존재 Q. CIA는 무엇을 얻기 위해 그의 존재를 과감하게 밝히고 대전에 참가시키는지….

Q는 조직력을 등에 업고 처절한 수사를 진행한다.

© CAPCOM

시선집중 한국형 투우는 우리가 이끌어 간다

토종 한우(?) 카우와 봉가 탄생

COW & BUNGA

경상북도 청도군에서는 이번 3월 10일부터 14일까지 열릴 '99 청도 소싸움 축제의 마스코트인 「카우와 봉가」를 개발했다. 이번 '99 청도 소싸움 축제는 청도라는 고장의 단결과 상부상조의 우의를 다지며, 한민족 특유의 끈기와 역동적 투지를 소를 통해 표현하는 놀이문화로 문화관광부가 '99문화관광축제로 선정, 국제규모의 행사로 준비하고 있다. 하지만 기존의 소싸움들은 싸움에 대한 것만 강조하여 일부 특정인만 즐기는 행사에 가까웠으며, 행사 캐릭터도 소싸움의 취지와 이미지에 맞지 않게 설정되어 홍보력을 포함한 행사 전반적인 이미지가 다소 좋지 않게 인식되었다. 때문에 청도군은 소싸움 캐릭터로써의 효과뿐만 아니라 지역을 대표할 수 있는 이미지 캐릭터의 필요성을 느껴, 한국산업디자인진흥원(KIDP)과 함께 캐릭터를 개발하게 되었다. 「카우와 봉가」는 한민족 특유의 끈기와 역동적 투지를 잔꾀를 모르고 힘과 우직함만으로 승부를 겨루는 소의 특성으로 표현하여 소싸움의 본래 취지를 잘 살리고 있는 캐릭터이다. 이런 「카우와 봉가」의 기본 컨셉은 화합과 단결을 모티브로 하는 한쌍의 한우를 기본형으로 설정하였으며, 우람한 체구의 소를 귀엽고 친근한 이미지로 전환하는데 주력을 다하였다. 그리고 청도 소싸움을 독특하고 재미있는 지역축제로 대내, 대외적으로 홍보하여 새로운 관광객 유치와 기존의 소싸움 행사보다 한 단계 높은 축제 활성화 붐을 조성하기 위함에 있다. 더 나아가 청도를 대표하는 캐릭터로 발전하여 국민의 화합을 넘어 남과 북, 동과 서의 지역 대 화합을 추구한다.

「카우와 봉가(COWABUNGA)」라는 이름은 파도타기에서 서퍼가 파도마루에 올라섰을 때 외치는 의성어를 달리 표현한 것으로 "자! 간다. 해냈어!"라는 뜻을 가지고 있으며 역동적이고 투지가 넘치는 소싸움 축제의 이미지와 잘 매치가 된다. 게다가 소싸움이란 과격한 것으로 인식하기 쉬운 사람들에게 인식전환 및 친근한 이미지를 전달할 수 있는 특징을 가지고 있다.

이번 「카우와 봉가」의 캐릭터 개발은 문화관광부가 지정한 '99년도 상반기 10대 축제 중 국내 최초로 상품화를 위한 캐릭터를 개발하여 지역경제 활성화를 위한 것이며, 2001년 상설 투우장 건설과 병행하여 본격적으로 상업화 될 예정이다.

이를 위해 「카우와 봉가」의 기본형 및 응용형은 상품특허 출원을 완료한 상태이며, 캐릭터 상품 디자인 개발과 시제품을 제작 중에 있어 '99 청도 소싸움 축제시 상품 판매가 이루어질 전망이다. 향후 지역 특산물과 문화상품의 판매촉진, 애니메이션, 컴퓨터 게임을 통한 고부가가치 창출로 사업영역을 점차 확대시켜 나갈 계획이다.

■ 문의처 : 한국산업디자인 진흥원(KIDP) 02)708-2062~5

COW & BUNGA
Korean Bull Fighting Festival ChongDo '99

현장취재

게임이 아닌 모든게 예술의 경지에…

AOU 1999 어뮤즈먼트 엑스포

구구리는 설 연휴를 이곳에서 보냈죠!!

일본 최대 규모의 어뮤즈먼트 머신 전시회인 AOU 엑스포가 '밝은 경영·즐거운 어뮤즈먼트'라는 테마를 내걸고 지난 2월 17일(관계자만 출입)~18일 치바의 마쿠하리 멧세에서 개최되었다. 18번째를 맞이하는 이번 AOU 엑스포에서는 대형 메이커를 비롯, 약 70개사가 출전하여 개발 막바지에 접어든 꿈의 대형 머신들과 인기의 돌풍이 조금도 누그러지지 않는 프린트 클럽류의 제품들이 한 단계 더 고차원적으로 파워 업되어 어뮤즈먼트계의 새로운 동향을 제시해주었다. 매년 쇼에서는 올해 '최강의 게임'의 영광은 과연 어떤 게임이 차지하게 될지에 모든 관심이 주목되는데 이번 쇼 역시 다양한 장르의 치열한 경쟁 끝에 플레이어들의 최고의 기대감과 신뢰감을 얻고 있는 캡콤의 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE」가 차지했다. 하지만 코나미의 기타와 드럼을 이용한 사운드 게임의 최신작 「기타 프리크스」, 「드럼 매니아」 앞에는 기타매니아와 드럼매니아들이 자기도취에 빠져 멋진 연주를 선보이는 등 완전한 축제분위기를 자아내어 전시장의 모든 시선을 끄는데 충분했다. 게다가 당일 발표된 세가의 여객기 조종 시뮬레이션 「에어라인 파일럿」은 거대한 여객기를 직접 조종해 하늘을 나는 유쾌감을 즐길 수 있는 본격파 머신으로 그 리얼함에 모두 감탄하지 않을 수 없었다. 또한 무엇보다 가정용 게임기·드림캐스트와의 호환기판인 나오미기판을 사용한 아케이드 게임의 동향과 「비트 매니아」의 대 히트로 최근 게임센터의 주역이 되고 있는 뮤직게임 등의 신작 역시 주목을 받았다.

믿는 건 스트리트 파이터 뿐이다!

캡콤

캡콤은 여전히 2D 격투게임계의 왕좌를 거머쥐고 있다. 부스 안을 장식하고 있는 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE」가 그렇게 말해주고 있다. 2년 전에 내놓은 게임을 2번이나 더 우려먹는 캡콤의 창의력에 경의를 표하지 않을 수 없다. 그러나 전작 「2nd 임팩트」보다도 더 나아진 모습을 보여주기 때문에 뭐라 할 말이 없다. 그 밖의 변신 기술로 눈길을 끌고 있는 대전 격투게임 「파워스톤」이 선보였다.

스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE

전작 「2nd 임팩트」가 호평을 받은 후 다시 한 번 캡콤이 내놓은 스파 시리즈 최대의 야심작! 이번에는 춘리를 비롯한 5명의 캐릭터가 추가되었다. 그리고 SD 캐릭터도 한명 있다는데…. 이번 시리즈에서 가장 주목을 받고 있는 것은 바로 '그레이드 저지(GRADE JUDGE) 시스템'! 이것은 대전의 전체적인 수준을 평가하는 시스템으로 대전이 끝난 후 플레이어의 전체적인 대전 수준을 표시해준다고 한다. 이것이 게임에 어떠한 영향을 끼칠 것인지는 아직 밝혀지지 않았지만 엔딩이라든가 숨겨진 캐릭터와 관계가 있을 것이라는 것을 짐작할 수 있다.

파워 스톤

지금까지와는 다른 대전 격투게임 「파워 스톤」. 「파워 스톤」에는 커맨드 기술이 존재하지 않기 때문에 레버는 기본적으로 이동할 때밖에 쓰이지 않는다. 그러면 공격은? 펀치 버튼과 킥 버튼을 누르면 각각에 대응하는 기본 타격기가 나가며, 연타하면 뱀파이어 시리즈의 체인 콤보처럼 다양한 기술이 나가게 된다. 승리를 위한 최대 포인트는 바로 파워 스톤을 모아서 변신하는 것. 변신 후에는 압도적인 필살기를 사용할 수 있기 때문이다.

이케이드 왕자의 자리는 코나미가 아니다!

세가

아케이드 업계의 왕자라 불려지는 세가는 역시 다양한 타이틀로 팬들의 기대를 저버리지 않았다. 이젠 좀 질리지만 그래도 화제가 되고 있는 좀비 시리즈 최신작 「좀비 리벤지」와 최근 인기 열풍을 휘몰아치는 DJ 시뮬레이션 게임과 액션을 혼합시킨 「플래쉬 비트」는 상당한 호응을 불러 일으켰다. 특히 「플래쉬 비트」는 코나미의 리듬 액션 열풍에 가세해 한 번 플레이해보려는 유저들의 발길이 끊이지 않았다. 이외에도 체감 머신 1대에서 4인 동시 플레이 가능하다는 점을 내세운 레이싱 게임 「링 아웃 4×4」도 주목을 끌었다. 한 편 나오미를 이용한 타이틀이 속속 등장함에 따라 나오미의 이미지 걸이 등장하는 포스터 광고도 눈길을 끌었는데 다리만 나오는 광고 때문인지 모델이 누군지 알고 싶어하는 팬들이 급증하고 있는 추세다.

좀비 리벤지

「더 하우스 오브 더 데드」의 세계관을 그대로 옮긴 액션 게임으로서 지난 AM쇼에 참고 출품되었던 「블러드 파렛트」가 「좀비 리벤지」로 이름을 바꾸어 출품되었다. 어느 날 갑자기 사령(死靈)의 습격을 받은 한 마을. 그 원인을 밝히기 위해 파견된 3명의 에이전트. 그리고 그들에게 메시지를 보내는 제드라는 남자가 어우러진 3D 호러 액션 게임이다. 「더 하우스 오브 더 데드」와 마찬가지인 총격전은 물론 육탄전이 3D 액션으로 펼쳐지는 날만을 손꼽아 기다릴 뿐이다.

플래쉬 비트

이번 AOU에서 손꼽힐 정도로 주목을 받은 「플래쉬 비트」. 게임 방식은 의외로 간단하다. 자기 앞으로 다가오는 녹색의 막대기를 때려부수면 그만. 대전 플레이 시에는 서로 빨간 불을 쳐서 상대에게 보내는 형식이다. 문제는 여기에 리듬이 가미된다는 것! 리듬에 맞춰 불을 쳐내는 것이 쉽지는 않다. 음악도 다양하게 15곡이 준비되어 있으며 플레이어가 직접 선택 가능하다. 이것이 진정한 리듬 액션 게임일지도.

에어라인 파일럿

행사 당일 발표된 세가의 대형 여객기 조작 시뮬레이션. 마치 항공사에서 사용되어지는 실제 시뮬레이터를 보는 듯한 리얼한 머신이 보는 이로 하여금 입을 다물지 못하게 했다. 거대한 여객기를 자기 손으로 조종하며 창공을 나는 기분이란? 타이토의 「전차로 GO!」와 더불어 본격적인 궤도에 오른 직업 시뮬레이션 시리즈이다.

스파이크 아웃 파이널 에디션

간단하면서도 전략성이 높은 액션 게임 「스파이크 아웃」의 새로운 버전이 등장하였다. 이번 「스파이크 아웃 파이널 에디션」에서는 새로운 스테이지가 2개 추가되어 총 스테이지 수는 5개이며, 40개의 에리어를 통과해야 하는 장대한 스케일을 자랑하게 되었다. 또 3분간의 타임어택을 시도하는 '러시 모드'와 스테이지 1 또는 3을 클리어 하면 등장하는 '보너스 모드'도 등장한다.

DJ 시뮬레이션으로 아케이드를 휩쓴다!

코나미

이번 AOU는 코나미의 독무대였다고 해도 과언이 아니다. 화제의 「DDR 2nd MIX」는 물론 「비트 매니아 Ⅱ DX」, 「기타 프리크스」, 「드럼 매니아」 등 어느 것 하나도 화제에 오르지 않은 작품이 없었다. 물론 플레이 해보려는 유저들의 입추의 여지도 없는 입장으로 코나미 부스는 즐거운 비명을 질러댔다.

댄스 댄스 레볼루션 2nd MIX

이번 AOU 최대의 관심사였던 「DDR」의 새로운 버전! 새로운 모드와 신곡으로 다시 한번 「DDR」의 열풍이 휘몰아칠 것 같다. 우선 11곡이었던 전작과는 다르게 16곡 이상이 추가되었고, 2인 대전 모드에서는 모드 전용곡도 준비되어 있다. 최초의 레벨 모드도 달라져 이지, 노멀, 하드 모드를 선택하기 전에 베이직과 아나더의 두 가지 모드를 선택해야 한다. 베이직은 전작과 같은 난이도이고 아나더는 상급자를 위한 익스퍼트 코스다. 이외에 가장 눈에 띄는 것은 바로 대전 모드! 대전 방식은 일정 시간 동안 자신이 만든 스텝을 서로 교환해 추는 것으로 복잡한 스텝을 만드는 쪽이 유리한 대전이다. 하지만 무조건 복잡한 스텝만을 만들 수는 없다. 상대에게 스텝을 밟게 하기 전에 자신이 한번 그 스텝을 재현해내야 하기 때문이다. 물론 이 부분에서 실패하면 패배하게된다.

기타 프리크스

역시 유저들의 기대를 한 몸에 받은 기대작! 이번에는 기타로 연주다! 게임 방식은 화면 아래에서 위로 올라오는 막대들을 색깔에 따라 기타 콘트롤러의 목 부분에 장착된 버튼을 누르면서 피킹 레버를 퉁기는 것이다. 버튼의 색깔은 세 가지. 「비트 매니아」와 마찬가지로 난이도 모드는 셋으로 나눠진다. 음악의 장르도 블루스, 록, 펑키, 헤비 메탈까지 매우 다양하다.

비트 매니아 Ⅱ DX

DJ 시뮬레이션의 시초를 연 「비트 매니아」의 최신 시리즈가 그 모습을 드러냈다. 이름하여 「비트 매니아 Ⅱ DX」! 이번 시리즈의 최대 특징은 5버튼 시스템에서 7버튼 시스템으로 확장되었다는 것! 하지만 플레이 모드에 따라 4버튼부터 7버튼까지 다

양한 플레이를 즐길 수 있다. 수록되는 곡도 「비트 매니아」의 명곡들을 포함 20여 곡이 넘는 상당한 볼륨이다. 1P와 2P의 스크래치 테이블의 위치가 비대칭인 것도 특징이다. 게다가 「3rd MIX」부터 도입된 '이펙트 버튼 기능'도 대폭 확장되어 자신이 원하는 스타일로 음악을 약간 편곡할 수 있다는 점이 모든 팬들의 마음을 기쁘게 한다.

비트 매니아 컴플리트 믹스

「비트 매니아 컴플리트 믹스」는 비트 매니아 시리즈 제 4탄으로 이 작품의 최대 특징은 수록곡이다. 과거 3작품의 모든 곡이 들어 있고 새롭게 리믹스 된 4곡이 추가되어 합계 39곡이 들어 있다. 추가된 곡은 20november의 리믹스 버전과 영어로 된 Luv to me, Believe again, 그리고 팝픈 뮤직에도 들어갔던 quick master가 비트 매니아용으로 새롭게 등장한다.

드럼 매니아

양손으로 스틱을 자유자재로 사용하며 한쪽 발을 사용해 플레이하는 새로운 형태의 「드럼 매니아」는 요즘 유행하고 있는 사운드 시뮬레이션 게임의 드럼 버전이다. '프랙티스 모드'와 '노멀 모드'에서는 드럼을 처음 접하는 플레이어를 위해, '리얼 모드'는 실제처럼 드럼 패턴을 연주하면서 드러머처럼 드럼을 두드리는 게임이다. 이 게임은 다른 사운드 시뮬레이션 게임과는 달리 1인용이다.

앵글러 킹

범람하고 있는 낚시 게임 속에서 남코가 내놓은 낚시 게임은 환상의 거대어를 낚는 조금은 황당한 낚시 어드벤처 게임 「앵글러 킹」! 최신 기판인 '슈퍼 23'과 '에어 콤프레셔' 장착의 낚싯대가 이제까지와는 다른 손맛을 느끼게 해준다. 낚을 수 있는 고기(?) 들도 상어를 시작으로 실제로는 낚는 것이 거의 불가능한 초거대어들 뿐. 이런 가운데에서도 노 미스 클리어 하게 되면 환상의 거대어를 낚을 수 있는 스테이지가 추가된다.

기들과 버튼 조합만으로 간단히 하단, 중단의 콤비네이션 공격이 발생한다는 점이 특징. 히트 게이지 도입에 의한 공방전도 빼놓을 수 없는 재미다. 새롭게 등장한 3명의 캐릭터들도 인기를 쌓아나가고 있는 중. 인기가 좋으면 「킹 오브 파이터즈 99」에 출연할 가능성도 있지 않을까?

건틀렛 리전드

「건틀렛 리전드」에 들어와서 처음에 입력하게 되는 3개의 영문자는 자신의 이름이자 패스워드가 되며, 이 기판에는 당신만의 세이브 데이터가 만들어진다. 그리고 세이브 데이터를 통해서 지속적으로 당신의 캐릭터를 키울 수 있는 것이다. 이 게임에서는 시간이 흐르면서 체력이 계속해서 없어지기 때문에 빠른 스테이지 클리어가 필수이다. 또 다른 모험세계를 동경하고 있다면 장대한 검과 마법과 모험이 기다리고 있는 세계 「건틀렛 리전드」로 들어오기 바란다.

SNK

하이퍼 네오지오 64 가동 개시!

2D 격투 게임의 양대 산맥을 이루고 있는 SNK. 자사의 「사무라이 64 아수라 참마전」과 「월하의 검사」 홍보에 여념이 없었다. 폴리곤으로 만들어진 「아랑전설 와일드 엠비션」은 연출이 화려해서인지 아니면 일본에서의 아랑전설 인지도가 역시 높은 것인지 상당한 반향을 불러일으켰다. 하지만 역시 폴리곤은 좀…. 아직은 '하이퍼 네오지오 64'의 성능을 완전히 살리지 못한 것일까? 그와 함께 최근 DC와의 연동이 확인된 '네오지오 포켓'도 많은 이들의 주목을 받았다.

아랑전설 와일드 엠비션

SNK가 자신 있게 선보이는 '하이퍼 네오지오 64' 기판으로 만들어진 최초의 아랑전설 시리즈다. 하드 스펙이 높은 만큼 SNK가 좋아하는 폴리곤 격투 게임으로 만들어졌다. 화려한 필살

남코

슈퍼 23기판의 위력! 철권이 기다려진다!

'슈퍼 23 시스템'이 본격 가동되기 시작했다는 것을 보여주는 남코의 부스. 다양한 장르의 게임이 출시되었지만 모두 수준 이상의 호응도를 보여주었다. 특히 「앵글러 킹」의 경우는 상상을 초월하는 고기(?)들이 낚아 올려질 때마다 지나가던 입장객들의 시선을 끌기에 충분했다. 하지만 무엇보다도 유저들이 고대하는 「철권 4」의 슈퍼 23 시스템 개발화면은 끝내 공개되지 않았다. 이 정도의 그래픽을 보여주는 기판이라면 「철권 4」는 어느 정도일지 짐작해 보는 것이 고작이었다.

500GP

오토바이크 레이싱의 최고봉이라는 월드 그랑프리 대회를 완벽하게 재현해낸 체감 레

이싱 게임! 실제 대회 규격과 똑같은 바이크를 타고 모두 실명으로 등장하는 코스와 선수들을 게임에서 느낄 수 있다. 차종은 혼다와 야마하, 스즈키의 3종류. 역시 '슈퍼 23시스템'의 위력으로 화려한 그래픽이 눈에 띄는 본격 오토바이크 레이싱 게임!

버스트 어 무브

컨슈머 기기로 인기를 끈 에닉스의 리듬 액션 대전 게임이 업소용으로 이식되었다. 1월에 이미 출시되어 있었기 때문에 그다지 신선한 감은 들지 않는다. 남코·아틀라스 공동 개발 판매다. 버튼과 페달을 이용해 리듬에 따른 공격을 상대에게 가한다는 시스템은 그대로. '우퍼 시스템'이 탑재된 4 스피커의 사운드와 스포트 라이트 회전 디스크 등의 연출이 한층 더 DJ 풍의 연출을 자아낸다.

서브 마린즈

남코의 옛 명작 「서브 마린」이 최신 기술로 다시 부활하였다. 「서브 마린즈」는 전작과 마찬가지로 잠망경을 보는 독특한 스타일로 플레이하게 된다. 잠망경에는 야광 디스플레이가 내장되어 있으며 '시스템12'로 박력 넘치는 영상을 표현한다. 플레이어는 잠망경을 좌우로 움직여 영상과 음향으로 목표를 탐색하면서 어뢰로 공격하며, 게임을 시작할 때 부여된 클리어 조건을 충족시키면 다음 스테이지로 넘어가게 된다.

점핑 그루브

「점핑 그루브」는 신체를 사용하여 즐기는 최신 감각 머신으로 플레이어는 리듬에 맞춰서 앞에서 이동해 오는 빛 막대를 점프하면서 피해야 하고, 주어진 시간동안 얼마나 피했는지를 경쟁하는 스포츠 감각의 게임이다. 이 게임은 다양한 장르와 빛의 패턴으로 플레이어의 마음을 혼란시킨다. 게임이 끝난 후 나오는 결과는 화면에 표시되며 우수한 성적을 올린 플레이어는 계속해서 다음 스테이지에 도전할 수 있다.

흔들림만이 전부는 아니다!

테크모

「데드 오어 얼라이브」 하나만을 믿고 있는 듯한 테크모. 나오미 기판의 위력을 보여 주듯이 전작과는 비교도 안 되는 그래픽이 남성 유저들의 가슴에 불을 지폈다. 이제 출시일 까지 얼마 남지 않은 것 같지만 많은 화면들이 공개되지 않아서 초조한 남성 팬들의 원성을 듣기도.

데드 오어 얼라이브2

너무나도 유명한 성인 지향(?) 3D 격투 게임의 속편이다. 나오미 기판으로 개발되어 벌써부터 컨슈머 기기로의 이식이 거론되고 있기도 한 아무튼 문제작. 전작과 마찬가지로 손, 발, 홀드로 이루어진 간단한 조작계열에서 뿜어져 나오는 잡기 공방은 여전하다. 그래픽의 경우 얼굴과 배경이 그 격을 달리한다고 말할 수 있을 정도로 발전해 있다. 수수께끼에 쌓인 신시스템은 아직 발표되지 않았지만 유저들의 마음은 이미 기쁨으로 가득할 듯. 신캐릭터 역시 기대된다. 가장 관심을 끈다고도 말할 수 있는「움직임」도 전작보다도 파워 업!

또 다시 새로운 장르를 만든다!

타이토

히든카드 「RC로 GO!」를 내세운 타이토! '역시 타이토구나' 하는 생각을 들게 하는 아이디어는 유저들의 찬사를 받았다. 「전차로 GO!」 이후의 새로운 GO! 시리즈. 과연 다음 번에는 무엇이 나올까? 벌써부터 기대가 된다.

배틀 기어

약간은 특이한 레이싱 게임으로 많은 팬들을 확보하고 있는 타이토가 사이드 바이 사이드 시리즈의 최신작으로 내놓은 「배틀 기어」! 역시 전작과 마찬가지로 실제 일본 자동차 메이커의 차들이 등장한다. 이번에는 6메이커 21대의 차종이 준비되어 있다. 무대도 한적한 공원으로 코스별로 4계절을 나타내고 있다. 이 게임의 특징이라면 바로 '타임 어택 모드'. 기존의 1인 플레이 모드와는 달리 코스별로 가장 빠른 기록을 보유하고 있는 고스트 머신과 시합을 벌이게 된다.

RC로 GO!

風になるために…

항상 기발한 아이디어로 새로운 장르를 창조해 냈던 타이토의 야심작! 「RC로 GO!」 RC카를 조종한다는 느낌을 비디오게임으로 옮긴다는 기발한 착상에 다시 한번 놀라지 않을 수가 없다. RC카를 조종하기 위한 전용 라디오 콘트롤러가 있는 것은 물론이요, 통신 케이블을 이용해 최대 4명까지 통신 대전이 가능하다. 코스는 온 로드와 오프 로드 양쪽 합쳐서 12가지! 게다가 여러 명이 동시에 즐길 수 있는 그룹모드까지 추가된다. 플레이어가 세운 기록은 전원을 꺼도 영구히 기록된다는 사실이 더더욱 경쟁심을 불타오르게 한다. 이젠 RC로 GO다!

JALECO

이번에도 모작인가?

자레코

실력이 좋다고 해야 할지, 비난을 해야할지 이번 쇼에서도 변함없이 모작 아닌 모작을 선보여 시선을 끈 자레코 부스. 게임성의 창의력보다는 오히려 조명과 뮤직으로 사람들의 눈과 귀를 쏠리게 한 이번작은 비트매니아의 새로운 버전으로 오인할 정도로 흡사한 게임으로 타이틀은「VJ」이다. 일인자 보다는 항상 이인자에 만족하는 듯한 자레코의 목표는 이번에도 과연 달성될 것인가?

VJ

자레코에서 발매할 「VJ」는 종래의 음악 게임과 비슷한 게임이다. 왼쪽에 배치된 3개의 버튼은 소리를 내는 스위치, 오른쪽이 영상을 내는 스위치로 타이밍에 맞게 버튼을 누르면 본체 위에 설치된 3개의 모니터에 영상이 흐르면서 게임이 진행된다. 또 가장 오른쪽에 배치된 믹싱 레버를 움직이면 영상에 이펙트가 걸리며 뮤직 TV에서나 볼 수 있었던 화려한 영상과 음악을 자신이 만들 수 있다.

TOP GAME RANKING

드디어, 급기야 「파이널 판타지 8」이 출시되고 말았다. 출시와 동시에 기대순위 1위에서 인기 1위로 그대로 자리를 옮겼으며, 기대 빈자리는 D&D가 채우고 있다. FF8은 99년 봄 DC의 「센무」가 발매되더라도 계속 자리를 고수할 수 있을 것으로 보인다. 과연 언제까지? 인기순위에서는 DC에서 「세가랠리 2」와 「에볼루션」, PS에서 「초코보2」, N64에서 「튜록 2」 등의 순위권 진입이 눈에 띈다. 인기순위는 크게 변동이 없는 반면, 기대순위에서는 대폭 물갈이가 됐다.

드림캐스트/세가 새턴 Top 10

순위	게임	정보
1	버추어 파이터 3tb [▶]	DC / 격투액션 / 세가 / 98년 11월 27일 / 5,800엔
2	슈퍼 로봇 대전 F -완결편- [▲]	SS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 98년 4월 23일 / 6,800엔
3	소닉 어드벤처 [▲]	DC / 액션 / 세가 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
4	슬레이어즈 로얄 2 [▼]	SS / RPG / 덕간서점/ESP / 98년 9월 3일 / 6,800엔
5	피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2 [▼]	SS / 연애시뮬 / NECI / 98년 10월 8일 / 7,200엔
6	세가랠리 2[❋]	DC / 레이싱 / 세가 / 99년 1월 14일 5,800엔
7	마벨 히어로즈 VS 스트리트 파이터 [▶]	SS / 격투액션 / 캡콤 / 98년 10월 22일 / 5,800엔
8	6인치 마이달링 [❋]	SS / 어드벤처 / 키드 / 98년 12월 / 5,800엔
9	신기세계 에볼루션 [❋]	SS / RPG / ESP / 99년 1월 21일 / 5,800엔엔
10	노엘 3 [▶]	SS / 어드벤처 / 파이오니아LDC / 12월 10일 / 6,900엔

플레이 스테이션 Top 10

순위	게임	정보
1	FF8 [❋]	PS / RPG / 스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔
2	테일즈 오브 판타지아 [▲]	PS / RPG / 남코 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
3	슈퍼 로봇 대전 F [▼]	PS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 98년 12월 10일 / 6,800엔
4	메탈기어 솔리드 [▶]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 98년 9월 3일 / 6,800엔
5	환상수호전 2 [▼]	PS / RPG / 코나미 / 98년 12월 17일 / 5,800엔
6	R4 -릿지레이서 타입 4-[▼]	PS / 레이싱 / 남코 / 98년 12월 3일 / 5,800엔
7	초코보의 이상한 던전 2[❋]	PS / RPG / 스퀘어 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
8	비트 매니아 3rd Mix[❋]	PS / ETC / 코나미 / 98년 10월 1일 / 5,800엔
9	사우전드 암즈 [▲]	PS / RPG / 아틀라스 / 98년 12월 17일 / 6,800엔
10	포포로그 [▼]	PS / RPG / SCEI / 98년 10월 26일 / 5,800엔

[▶] 지난달과 동일 [❋] 새로 순위진입
[▼] 지난달보다 내려감 [▲] 지난달보다 올라감

■ 통계 기간 : 1998년 2월 1일 ~ 2월 25일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 3월호 애독자 엽서 (50%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (10%)

테마별 앙케이트 결과

지난 달 독자엽서 중 테마(애니메이션)별 앙케이트의 결과이다.

- 첫 번째 질문, 가장 재미있게 본 한국 애니메이션은? 이라는 질문에 「아기공룡 둘리」가 19.7%로 1위! 그 뒤를 이어 「영혼기병 라젠카」가 18.3%, 「돌아온 홍길동」이 5.6%, 「우뢰매」와 「날아라 슈퍼보드」가 각각 4.2%, 「태권 V」와 「아마게돈」, 「머털도사」가 3.5%를 차지했다. 그 외에도 「마루치 아라치」, 「까치」 등을 꼽았으며 최신 애니메이션 「레스틀 구조대」를 꼽은 독자도 있었다.
- '태권V를 본적이 있습니까' 란 질문에는 59.8%가 '봤다', 25.3%가 '보지 않았다' 고 대답. 20대 이상의 파워의 독자가 꽤 있다는 것을 시사했다.
- 본적이 있다면 '로봇태권V' 와 '슈퍼로봇 태권V', '84 태권V' 의 차이점을 말해 보라는 질문에는 대다수가 외형의 변화를 들었다. 쓸데없는 질문이었던 듯. 하지만 분위기가 다르다는 섬세한 지적과 제목이 바뀌었다는 황당한 답변도 있었다.
- 「우뢰매」, 「태권 V」등이 등장한 시기의 한국 애니메이션 3개만 써 보라는 질문에는 천차만별의 답이 나왔다. 그 중에서도 「똘이장군」과 「마루치 아라치」를 꼽는 독자가 많았다.
- 일본캐릭터(인물, 메카닉)를 그대로 베낀 애니메이션을 꼽아보라는 질문에는 「슈퍼 태권 V」를 17.6%가 꼽았고 그 다음으로 역시 김청기 감독의 「스페이스 건담 V」가 꼽혔다. 이외에 애니메이션은 아니지만 「우뢰매」를 꼽은 독자들도 많았으며 심형래씨 이즈니벨이 주인공으로 등장하는 「우주 흑기사」를 기억해내 준 독자도 있었다.
- 질문 6은 편집상의 실수로 질문이 잘못 전달되어서 통계 불가!
- 새로운 태권V의 필살기로는 어떤 것이 좋겠냐는 질문에는 크게 가슴에서 레이저가 나가는 브레스트 파이어 파와 검갑환, 회랑 등의 태권도 기술을 사용하는 '난무계 기술' 파, 그리고 폭주를 일으키는 훈의 '폭주 태권' 파 등이 손 꼽혔다.
- 우습게도 마지막 질문으로 태권V에 바라는 점을 물어보았더니 한국적인 색채를 내는, 일본 만화에 뒤지지 않는 만화로 만들어 달라는 것이 대다수. 필살기는 일제, 내용은 한국제?

닌텐도/ 게임보이 Top 10

순위	타이틀	정보
1	젤다의 전설-시간의 오카리나-[▶]	N64 / RPG / 닌텐도 / 98년 11월 21일 / 6,800엔
2	마리오 카트 64 [▶]	N64 / 레이싱 / 닌텐도 / 96년 12월 24일 / 9,800엔
3	슈퍼마리오 64 [▶]	N64 / 액션 어드벤처 / 닌텐도 / 96년 6월 23일 / 9,800엔
4	실황 축구 프랑스 월드컵 98 [▲]	N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 6월 4일 / 7,800엔
5	드래곤 퀘스트 몬스터즈 [▼]	GB / RPG / 에닉스 / 98년 9월 30일 / 4,900엔
6	피카츄 켄키데츄 [▲]	N64 / ETC / 닌텐도 / 98년 12월 12일 / 9,800엔
7	벤조와 카즈이의 대모험 [▼]	N64 / 액션 / 레어 / 98년 12월 6일 / 6,800엔
8	요시 스토리 [▲]	N64 / 액션 / 닌텐도 / 97년 12월 21일 / 6,800엔
9	튜록 2[❋]	N64 / 액션 / 어클레임 저팬 / 98년 10월 / 9,800엔
10	스타폭스 64 [❋]	N64 / 슈팅 / 닌텐도 / 94년 4월 27일 / 8,700엔

아케이드 Top 10

순위	타이틀	정보
1	킹 오브 파이터즈 '98[▶]	ARC / 격투액션 / SNK / 발매중
2	철권 3[▶]	ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
3	소울 칼리버[▶]	ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
4	버추어 파이터 3tb [▶]	ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중
5	비트 매니아[▲]	ARC / ETC / 코나미 / 발매중
6	타임 크라이시스 2 [▲]	ARC / 건슈팅 / 세가 / 발매중
7	건버드 2 [▶]	ARC / 슈팅 / 사이코 / 발매중
8	메탈 슬러그 2 [▼]	ARC / 액션 / SNK / 발매중
9	더 하우스 오브 더 데드 2 [❋]	ARC / 건슈팅 / 세가 / 발매중
10	스트리트 파이터 제로 3 [❋]	ARC / 격투액션 / 캡콤 / 발매중

기대 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	던전스 앤 드래곤즈 컬렉션 [▲]	SS / 액션 / 캡콤 / 미정 / 미정
2	셴무 [▲]	DC / RPG / 세가 / 99년 봄 / 미정
3	신세기 에반게리온 [▲]	N64 / 액션 / 가이낙스 / 99년 봄 예정 / 미정
4	바이오 해저드 -코드:베로니카- [▶]	DC / 액션 어드벤처 / 캡콤 / 미정 / 미정
5	드래곤 퀘스트 7 [▲]	PS / RPG / 에닉스 / 99년 여름 예정 / 미정
6	사가 프론티어 2 [❋]	PS / RPG / 스퀘어 / 4월 1일 / 미정
7	슈퍼로봇대전 F-완결편- [❋]	PS / S·RPG / 반프레스토 / 4월 8일 / 6,800엔
8	그랜디아 2 [❋]	DC / RPG / 게임아츠 / 미정 / 미정
9	오우거 배틀 3 [▲]	N64 / 시뮬레이션 RPG / 퀘스트 / 99년 봄 / 미정
10	기타 프리크스[❋]	ARC / 리듬액션 / 코나미 / 99년

애독자 텔레파시

지난 달 가장 만족스러웠던 기사로는 FF8의 발매 전 기획이었던 FF 시리즈에 대한 고찰이 1위를 차지했고 99년을 빛낼 소프트 40선도 좋은 반응을 보였다. 그리고 '쿠소게임'은 만족스러운 기사와 흥미 없었던 기사 양쪽에 걸쳐 4위를 차지하는 활약아닌 활약을 보여주고 있다. 희망 공략 부문에서는 50% 이상으로 FF8이 차지했으며, 희망기사로는 전체 1%대의 여러 가지 의견이 난립, 집계가 불가능했다.

가장 만족스러운 지난달 기사는?

- FF8, 발매전 특별기획 16.2%
- 애니메이션 파인 11.26%
- 99년을 빛낼 소프트 40선 9.15%
- 쿠소게 그 암흑의 영역 9.15%
- DC로 인터넷을 활용하자 7.0%
- 기타 47.24%

이번 호에 다루길 바라는 공략은?

- 트루러브 스토리 2 1.4%
- 두근두근 메모리얼 포켓 1.4%
- 링크릿사 4&5 4.2%
- 포켓무무 1.4%
- 아머드 코어 4.9%
- 기타 33.2%
- FF8 53.5%

가장 흥미 없었던 지난달 기사는?

- 아케이드 특별기획-프로게슈팅 26.7%
- 애니메이션 파인 9.15%
- 게임 매니아에 대한 단상 7.7%
- 쿠소게, 그 암흑의 영역 4.9%
- 옥견 이야기 VS 나우시카 4.22%
- 기타 47.33%

파워 나침반

현명한 게이머의 방향을 제시하는

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어가 '추' 한 게임을 구입해서 즐기면 70~100%의 확률로 긍정적인 만족을 얻을 수 있을 것이다. 그리고 '보' 란 추천도 비추천도 아닌 어정쩡한 상태로 40~60%의 만족을, '비' 은 0~30%의 만족을 얻을 수 있다는 것이다. 최소의 비용으로 최대한의 만족을 얻을 수 있도록 '나침반' 은 계속해서 게이머 여러분을 도울 것이다.

게임 / 리뷰어	A. FF Ⅷ PS / 스퀘어 / RPG / 2월 11일	B. 안젤리크 -천공의 진혼곡- 코에이 / RPG / 2월 4일	C. 블러디 로어 2 PS / 허드슨 / 대전격투 / 1월 28일
Dr. M	(추) FF라는 이름을 달고서 나온 이번 작품은 마법의 이름과 음악을 제외하면 시리즈와는 전혀 다른 세계를 배경으로 한다. G·F등의 시스템은 얼핏 보면 복잡해 보이지만 금방 익숙해질 수 있도록 친절하게 만들었다. 하지만 소환수의 등장시간이 너무 긴 것과 마법을 계속 뺏어야만 하는 것은 귀찮기만 하다. 호화롭고 거대하다는 단어가 어울릴만한 작품이다.	(비) 그래픽을 보자면 슈페로 나왔어야 할 게임이다. 아니면 일부러 여성 유저를 노리기 위한 어설픈 방편이던지. 만약 당신이 남성인데 이 게임을 하려고 생각하고 있다면 심각하게 고려를 해야 한다. 머리 나쁜 남자, 월조 교제형 아저씨, 동성 연애형 청년, 느끼함의 극치들이 골고루 나와 윤리관을 무너뜨린다. 만약 당신이 여성인데 이 게임을 하려고 생각하고 있다면 쌍수를 들고 환영한다. 그리고 여성의 입장에서는 이 게임이 어떤지 꼭 소감을 보내주면 감사하겠습니다.	(보) 대시가 캔슬이 되지 않아서 거리 조정이 어렵고, 버튼연타와 간단한 커맨드로 연속 & 화려한 기술을 사용할 수 있기 때문에 라이트 유저에게는 어필할 수 있는 게임이다. 하지만 그만큼 깊은 맛이 떨어진다고 해야 하나. 3D 게임이면서 3D적인 요소를 살리지 못한 것도 큰 아쉬움이다.
천년 펭귄!	(보) 본인은 FF를 3편부터 즐겼다. 물론 6까지는 팬이었다. 7은 싫어했다. 그럼 리뷰…. 이건 FF가 아니다. 스토리에 깊이가 떨어진다. 그래픽이 기대에 못 미친다. 시스템이 너무 복잡하다. 전투가 7편보다 지루해졌다. 여러 가지 불만이 있지만 더 이상 적을 수가 없다. 이 게임이 싫다. FF라는 이름만 없다면 그래도 해 볼 만했을 거다. 그런 의미에서 보통 이상의 작품임에는 분명하다. 하지만 이걸 하느니 사일런트 힐을 한 번 더하겠다.	(추) RPG로 바뀐 것이 오히려 플러스 된 것 같다는 느낌을 준다. 마치 순정 만화에나 나올 듯한 꽃미남들이 설쳐대던 전작에서는 각 캐릭터들의 성격이 뚜렷하게 반영되지 않았지만 RPG라면 이야기가 틀려진다. 또 다시 캐릭터 인기 투표 순위가 달라지겠군…. 다른 RPG들과 차별성이 별로 없지만 여성 취향의 게임이니 만큼 '순정(純情)' 이 무엇인지 확실히 알 수 있다는 점이 좋다. 본인은 캐릭터 디자인이 조금 더 나아져서 나름대로 흡족해하고 있다. …	(추) 이식은 훌륭한 편이다. 전작과 비교해 그래픽도 많이 나아졌고 스토리 모드도 나름대로 신경 쓴 흔적이 보인다. 무지막지하게 들어가는 콤보 시스템은 여전하지만 블러디 로어의 팬이라면 구입을 망설일 필요가 없을 듯하다.
BARI-GUN	(보) "대작" 이라는 수식어가 항상 붙어 다니는 DQ와 더불어 최고의 RPG로 손꼽히는 작품이다. 화려한 동영상과 장대한 스토리가 당신을 압도할 것이다. 하지만 이제는 소재가 점점 고갈 되어간다는 느낌이 드는 건 왜일까? 기존과는 전혀 상관없는 허무맹랑한 스토리에 점점 복잡해져가는 시스템. 전과는 이질감을 느끼게 만들어지는 FF가 이제는 질린다. 이제 FF는 게임이 아니라 게임기로 즐기는 드라마라고 해야 어울릴지도….	(추) 역대 안젤리크 시리즈 중에서 최고다. 16BIT게임기에서도 구현할 수 있는 아름다운 그래픽. 여자아이들이 좋아할 만큼 잘 생긴 남자 캐릭터들. 그리고 RPG로 전향한 시스템까지. 뭐 하나 나무랄데가 없는 게임이다. 삼국지와 쌍벽을 이루는 코에이의 대표작. 하지만 처음 접하는 사람은 쓰XX기라고 치부해 버릴 수 있을 정도로 매니아성이 짙은 게임이다. 자신이 남자를 좋아한다. 그럼 한번쯤 해볼 만한 게임이다.	(비) 오프닝부터 하고싶은 마음을 떨어뜨린다. 어설픈 락 음악에 허접한 그래픽. 전편과 달라진 거라고는 등장 캐릭터 밖에는 없는 것 같다. 사실 이 게임 한판 해봤다. 그리고 CD 뒷 케이스에 있는 말처럼 일격필살로 CD를 날려버렸다. I WIN. 지나가는 개도 피해서 갈거다.
MINGS	(보) 파판 무비는 분명히 2000년 이후에 나온다고 했는데 말이야…벌써 나와버린 느낌이다. 도대체가 플레이하라는 건지, 아니면 지켜보고 있으라는 건지 알 수가 없다. CG는 확실히 뛰어나지만, CG로 받을 수 있는 충격도 이미 7편에서 모두 받아버린 듯. 게임 자체로는 대단한 수작이라고 생각하지만 파판의 이름을 달고 나오기에는 뭔가가 부족한 작품이다. 결국 졸작이라는 이야기는 아님. 그냥 옛 파판을 사랑하는 이의 푸념 정도.	(보) 이제 안젤리크 정도면 캐릭터 게임이라고 말할 수 있겠는데, 본인이 생각하는 캐릭터 게임은 언제나 한결같다. 그 캐릭터를 좋아하는 사람은 눈물을 흘리며 빌어도 하고, 반대의 경우는 도시락 싸들고 다니면서 애원해도 안 한다는거. 이 게임도 그러한 공식을 크게 벗어나지 않는다. 캐릭터 이외에 특별히 유저들을 끌 수 있을만한 부분은 없다. 롤플레잉을 즐기기보다는 안젤리크를 즐기고 싶은 사람들을 위한 게임.	(보) 플스용 오리지널 격투 게임 중에서는 (누가 이 게임을 아케이드에서 히트치려고 만들었다고 생각할까?) 상당한 수준을 가지는 게임이다. 역시 허드슨은 허드슨인 듯. 요즘 애들로도 많이 돌고 있는 네오지오용 '천외마경 진장' 을 만들었던 회사가 이런 게임을 만들었다는 것 자체로 상당한 발전이 아닐까? 친구와의 대전도 좋겠지만, 혼자서 즐긴다고 해도 의외로 꽤 길게 즐길 수 있을 것이다.

Dr. M

천천히 생각하면서 즐길 수 있는 전략 시뮬과 정통 RPG를 즐긴다. 이와 반대로 순간적인 빠른 판단과 손동작을 요구하는 대전 격투 게임의 실력도 높다. 보통 게임 안의 요소를 데이터화하며, 분석하듯이 게임을 플레이한다.

GO, GO, GO! : 시뮬, 대전 격투

천년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해 한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되고 깊이 있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

MINGS

게임이랑 음악이라면 밥 먹는 것만큼 좋아한다. 곧 죽어도 비트매니아는 한 손으로 해야한다고 생각하고 있는 인물. 또한 이것저것 만지고 찔러보는 게임은 많지만 결국 꾸준히 즐기는 게임은 몇 가지 안 된다. 행동이 아닌 말로 게임을 다 하는 타입.

GO, GO, GO! : 리듬액션, RPG

BARI-GUN

성격이 느긋하여 밤새는 것이 특기인 바리군은 한가지에 집착하는 성격이다. 최근에는 군생활을 즐기고 있기 때문에 사고가 단순해진 모습을 보인다. 게임이나 사랑이나 언제나 외곬수로 달리는 것이 장점이자 단점.

GO, GO, GO! : 액션, 대전 격투

D. 악마성 드라큘라 묵시록

N64 / 코나미 / 액션 / 2월 5일

발매 전까지는 많은 기대를 하고 있었던 작품이다. 그러나 뚜껑을 열고보니 이게 웬걸. 악마성 시리즈 최초로 3D로 전투가 이루어지는 작품이지만 위화감만 가득하다. 많은 버그와 깨지는 폴리곤은 마치 툼 XX더 3를 보는 기분이다(컴퓨터용이 아닌 PS용). 많은 시행착오를 거쳐야 하기 때문에 울화병이 생길 지도 모른다.

N64로서는 그다지 대단한 그래픽도 아닌 주제에 수십 번은 죽어야만 클리어 가능한 난이도가 플레이어로 하여금 코나미에게 등을 돌리게 만든다. 이것이 악마성이라는 것은 말도 안되는 이야기이고 게임성도 여타 다른 N64 게임들과 달라 보일 것이 없다. 전작들과 사운드가 어레인지 되어있다는데…도무지 믿을 수 없는 이야기다. 깨지는 폴리곤과 만만치 않은 버그는 플레이어의 인내심을 시험하기도 한다.

액션보다는 어드벤처성이 강해진 것 같다. 재미있다. 단순해서 좋다. 월하의 야상곡만 했던 사람이라면 별로라고 생각하겠지만, FC판을 해본 사람들에게는 더없이 좋은 선물이 될 것이다. 사실 별 기대를 하지않고 전원을 넣었지만, 게임이 시작되는 순간 난 전원을 끌 수가 없었다. 소재의 한계는 있어 보였지만, 그래도 난 이 게임을 여러분에게 추천하고 싶다. 단순히 악마성 드라큘라이기 때문이다. 어딘가 모르는 빈틈이 있어 보이지만 그래도 N64로 나온 게

코나미는 자신들의 인기 시리즈의 묵시록을 만들려 하는가? 전혀 악마성이라고는 생각할 수 없는 게임이다. 그래픽의 허접함이야 그렇다고 치자. 도대체 이 캐릭터들이 하루종일 뛰어다니면서 싸우는 방식 자체가 악마성과는 거리가 멀다. 이 게임이 악마성 시리즈라고 생각할 수 있는 단 하나의 이유는 벽에 붙은 램프를 때리면 하트가 떨어진다는 것.

E. 아머드 코어 -마스터 오브 아리나-

프롬 소프트 / 액션 / 2월 4일

먼저 본 리뷰어는 아머드 코어의 광적인 팬이라는 것을 밝혀 둔다. 이번 MOA는 전작에 비해 미션의 난이도가 높아졌으며, 백 웨폰과 핸드 웨폰의 밸런스가 조정되어서 위력이 약해졌다는 느낌을 확실하게 받았다. 그러나 이런 세밀한 조정이 2년 전과 같은 시스템을 사용했어도 그 인기를 유지할 수 있는 원동력이 아닌가 생각한다. 처음 즐기려는 게이머는 반드시 전작인 「아머드 코어」부터 즐길 것.

역시 아머드 코어는 재미있다. 이제 와서 새삼 그 재미를 다시 들출 필요는 없겠지만. 단순히 마스터 디스크라서 별 기대는 하지 않았지만 그래픽도 조금 깔끔해졌고 EX 아리나에 있는 황당한 녀석들을 보고 있는 재미도 솔솔하다. 물론 빼놓을 수 없는 것이 포켓 스테이션을 이용한 적외선 통신 대전! 6인 동시 대전이 가능하다는데…. 아직 아머드 코어를 해보지 못했다면 마스터 오브 아리나를 즐기도록 하자!

사실 본인은 프롬 소프트웨어라는 회사를 개인적으로 좋아한다. 왜냐? 최고의 RPG인 킹스 필드를 만들어 주었으니까! 하지만 아머드 코어는 별로다. 첫 이미지가 그런지 몰라도, 커니지 하트를 추종하는 본인으로서는 간단히 만들어진 로봇으로 싸우는 그런 식의 게임은 별로다. 뭐가 더 좋아졌는지도 모르겠고, 많이 해보지 않아서 더더욱 모르겠다. 차라리 킹 그리폰을 하는게 더 나을 듯 싶다. 이제 그만 만들었으면….

게임보다는 게임 외적인 요소 (메카닉 디자이너가 마크로스의 카와모리 쇼오지라는 점) 때문에 시리즈가 나올 때마다 의무감으로 꼬박꼬박 즐겼던 게임. 익숙해지면 나름대로의 재미가 있지만, 익숙해지기 전까지가 고통인 듯하다. 이 게임으로 아머드 코어를 알고싶어 한다는 것은 자살행위. 일단은 첫 작품부터 즐겨서 조금씩 익숙해지자. 팬에게는 더할 나위 없는 선물이지만, 초보에게는 너무 매니악하다.

F. 리플레인 러브 2

PS / 리버힐 소프트 / SIM / 1월 28일

언제나 있을 만한 연애를 소재로 다른 아가씨의 호감도와 애정을 높이기 위해 노력한다는 본격 러브 시뮬레이션 게임. …이지만, 다양한 직업과 연령대의 약간 어른스러운 아가씨들이 나온다는 것 외에는 다른 연애 시뮬레이션 게임과 차별성이 없어 보인다. 왜 하숙집에서 다른 방문을 여는 데 30분이나 소요돼야 할까? 다음 번 작품에는 리플레인 러브만의 특징을 갖고 나왔으면 하는 바램이다.

성숙한 러브스토리가 특징인 리플레인 러브. 아직 연애가 무엇인지도 모르는 애송이들이 등장하는 여타의 미소녀 게임들과는 그 수준을 달리한다. 시스템 적인 부분은 전작과 달라진 것이 거의 없지만 캐릭터들의 표정과 움직임이 대화 도중에 부드럽게 애니메이팅 된다는 것은 역시 기분 좋은 일이다. 마치 한편의 애니메이션을 보는 듯한 느낌. 대사 수준도 상당하므로 일본어에 능숙치 못하다면 꿀구경만 하는데 그치겠지만….

연애 시뮬레이션 중에서 최고의 난이도를 자랑하는 게임. 오프닝부터 플레이어의 마음을 사로잡는다. 뭐가 어떻게 달라졌는지는 뚜렷하지는 않지만 그래도 남자들 틈바구니에서 지내는 나로서는 그냥 예쁜 아이들이 나오는 것만으로도 충분하다. 화려한 애니메이션에 풀 보이스. 이 두 가지만으로도 일단은 합격점. 어라와!

G. 사일런트 힐

PS / 코나미 / ADV / 2월 4일

사일런트 힐은 필드 상에 남겨진 단서를 찾아서 행동범위를 넓히고, 이 곳으로 이동하며 서서히 목적을 달성하는 호러물이다. 동영상에서 보여주는 캐릭터들의 미묘한 표정 변화는 이 게임이 어떤 종류의 작품인지 구분해 주는 증거. 갑작스러운 몬스터의 등장으로 무서움을 주는 바이오 해저드와는 달리, 사일런트 힐은 분위기로 공포심을 준다. 장르를 불문하고 자신이 매니아라면 이 게임은 인생에 있어 필수 과목이다.

공포…이 한마디로 표현할 수 있는 게임 사일런트 힐. 바이오 해저드가 나온 후로 수많은 아류작들이 설쳐대서 이제 서스펜스 액션물에 지쳐가는 이런 때에 사일런트 힐은 하나의 각성제(?)가 되어주었다. 인간이 바라보는데 가장 공포심을 가지게 된다는 영글. 한번 클리어해서는 쉽게 파악할 수 없는 심도 높은 스토리와 전율스러운 음악. 표정 묘사에 있어서는 FF8도 저리 가라 할 정도의 리얼한 동영상 등이 한데 어우러져 그야말로 공포 그 자체를 빚어낸다.

코나미 게임이던가? 오프닝을 보는 순간 난 캡콤의 바이오와 남코의 철권생각이 났다. 사람의 얼굴표정을 완벽하게 재현해 냈다. 동영상만 보자면 FF8보다 훨 나아보인다. 누가 내 의견에 반기를 들겠는가? 안소니 홉킨스의 "사이코"라는 영화가 생각날 정도로 치밀한 구성능력, 이것은 기존의 호러물과는 질적으로 틀린 한편의 멋진 드라마(?)다. 해보지 않고는 내 말이 무슨 소리인지 하나도 모를 것이다.

공고

여러분이 직접 써 주시는 나침반의 의견을 모집하고 있습니다. 보내 주실 내용은 자신의 게임 성향(나침반 오른쪽 상단에 있는 리뷰어의 성향 참고)을 3~4문장 정도 적어 주시고, 최근 2달 이내에 발매된 게임에 대한 평가(추천, 보류, 비추천)를 해주시면 됩니다. 그리고 왜 그러한 평가가 나오게 되었는지에 대한 글도 반드시 써주시고, 다수의 게임에 대해서 의견을 보내주셔도 됩니다. 보내 주실 때에는 본지의 애독자 엽서나 관제 엽서를 이용하여 '파워 나침반' 담당자 앞으로 보내 주시기 바라며 마감일은 매달 15일 입니다. 여러분의 의견도 다른 게이머에게 현명한 선택의 기회를 줍니다.

98~99년 연말연시 대목 철저 분석
게임업계에 들려오는 유저의 목소리

이제, 게임 같은 건 안 사!?

"올해는 힘들겠어"라고는 해도 그 나름대로 매상을 올렸던 연말연시 대목.
그것이 정말로 힘든 결과가 되어 버린 것일까? 유통 · 소매현장의 목소리를 들어본다.

연말연시 대목, 파는 쪽의 논리와 사는 쪽의 논리

팔 시기를 놓친 품귀, 발매연기

"불황이다", "물건이 팔리지 않는다"라고 곳곳에서 앓는 소리를 해댄다. 그 중에서 작년 연말연시 대목까지는 게임업계는 그래도 나은 편이었다.

그러나 이번 특집을 위해 유통, 소매점을 취재해 보고 나서 이제 게임 산업도 불황의 늪에 빠져 있다는 인상을 강하게 받게 되었다.

"매상이 작년의 절반이라 하면 좀 지나친 말일지는 모르겠지만, 경기가 나쁘다는 것은 실감했습니다."라고 말하는 데지큐브 선전기획부 부장인 쿠로카와 후미오(黑川文雄)씨. "그래도 우린 괜찮은 편이죠. 다른 곳은 더 심하잖아요?"

매장에서는 "올해 같은 정월은 처음이에요." "손님이 너무 없어요." "정신을 차려보니 끝났더군요."와 같은 얘기도 들려왔다. 유저의 동향을 가장 가까운 곳에서 느끼고 있는 소매상의 결론은 '불황' 외엔 아무 것도 없는 듯 하다. "돈이 없는데 게임 같은 걸 사겠어요? 게임은 결국 기호품, 없어도 그만이잖아요." 라고 말하는 아키하바라(秋葉原)의 게임 매장 메세산오의 컨슈머 매입 담당, 이나코시 카즈유키(稲越一之)씨의 말이다.

끝이 보이지 않는 경제불황, 이것에는 어떻게 해 볼 도리가 없다는 체념만이 남게 된다. 하지만 게임 산업자체가 쇠약해져 있다고는 보지 않는다. 방법에 따라서는 연말연시 대목에 좀더 높은 매상을 올릴 수 있지 않았을까?

수치로 보는 연말연시 대목 ①

발매 총타이틀

136타이틀

▲연말연시에 발매된 컨슈머 게임의 총 타이틀 수. 작년(193타이틀)의 2/3 정도에 지나지 않는다

수치로 보는 연말연시 대목 ②

하드별 점유비율

7:1:2

▲어느 유통 관계자에 의한 대목기의 PS : DC : N64의 시장점유비율. N64의 약진이 눈에 띈다

수치로 보는 연말연시 대목 ⑤

98년 10월 ~ 12월의 하드 매상 추이

●PS는 작년 같은 기간을 밑돌고 있지만, GB컬러를 시작으로 오른쪽으로 올라가는 그래프를 보면, 각 유통 관계자로부터 들었던 것만큼 경기가 나빴던 것도 아닌 것 같다. 실제 수치와 현장에서 느끼는 것과의 차이는 어디에 있는 것일까?

※ 그래프의 세로축은 판매대수, 가로축은 98년 9월 28일~98년 12월 28일까지의 주(週)단위

수치로 보는 연말연시 대목 ③

발매 타이틀 장르 내역

◀SLG, TBL, RPG와 같은 시기적으로 '적합한' 장르가 대세를 이루지만, 한쪽으로 치우치는 현상이 적고, 평균화된 장르 분포라 할 수 있다

'97-'98 연말연시 대목은 아래와 같았다

기세가 오른 PS, 바짝 뒤쫓는 SS가 격전을 벌인다. 그곳에 끼어 들고 싶어하는 N64. 3대 하드가 주역이 되어 맞이한 올 연말연시 대목은 예년의 「DQ」, 「FF」, 「동키콩」 등과 같은 정월 빅타이틀이 없어졌고, 시중의 「불황」까지 겹쳤다. 하지만 좀더 매상이 오를 줄 알았는데 하고 푸념을 함에도 불구하고, 막상 끝나고 보니, 「그랜트리스모」의 밀리언 돌파를 필두로 「초코보」 「전차로 GO!」와 같은 PS 소프트가 판매 호조를 기록. 소프트와 함께 하드도 팔려, 결과적으로 PS가 그 점유율을 더욱 높인 결정적인 시기가 되었다.

1월 29일에 발매된 「바이오 해저드2」가 200만을 넘는 판매고를 기록. 2위 이하를 크게 따돌리고, 아무 이의 없이 '98년 넘버원 소프트의 지위를 획득했다. 하드의 점유율

■'97-'98 연말연시 대목 매상 TOP 3

	타이틀	메이커	매상
1	그랜트리스모	SCE	905,000
2	초코보의 이상한 던전	스퀘어	801,000
3	크래시 밴디쿳 2	SCE	637,000

▲ 97/12/1~98/1/4의 매상 수치

'98 매상 상위 소프트를 뒤돌아본다

을 확고하게 한 PS는 호조를 띄었고, 「그랜트리스모」, 「철권 3」, 「패러사이트 이브」를 포함하여 네 개의 밀리언 소프트를 배출했다. 그 다음으로는 「제노기어스」, 「월드컵 축구 실황 위닝 일레븐~World Cup France 98~」, 「메탈기어 솔리드」, 「스타오션 세컨드 스토리」가 뒤를 이어 년간 매상 랭킹 상위에 속속 소프트를 올려놓았다. 그곳에 끼어든 것이 GB의 「포켓 몬스터 피카츄」와 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 -테리의 원더랜드-」. 그리고 N64 「젤다의 전설-시간의 오카리나-」는 기대에 어긋나지 않는 내용으로 닌텐도의 연말 시장 약진에 크게 공헌했다.

SS에서는 「사쿠라 대전 2」, 「슈퍼 로봇 대전」 두 개의 타이틀이 50만을 넘어, 핵심 층에 강한 면모를 나타냈다.

수치로 보는 연말연시 대목 4

그 상징이 드림캐스트가 아닐까 싶다. 가령 생산, 출하가 순조로웠다면 이 시기의 주역이 될 수 있었으리라. DC에 관해서는 다음 페이지에서 상세하게 다루기로 하겠지만, 취재에 응했던 사람 모두 노여움과 실망을 노골적으로 드러내고 있었다. 그만큼 기대가 컸다고 본다.

PS에서도 포켓 스테이션의 발매 연기라는 사태가 발생했었다. 유력 소프트인 「전차로 GO! 2」의 발매 연기도 영향을 주었다. 홀로 기염을 토한 듯한 감이 있는 닌텐도(「젤다의 전설」과 GB컬러가 호조)가 있기는 했지만, 다른 마이너스 측면을 커버할 만한 힘은 없었다.

무언가 톱니바퀴가 맞지 않았던 것이다. "모두가 매상을 올릴 수 있는 연말연시라는 대목에 일부 주요 메이커가 앞장서려고 하지 않았다"고 TV 패닉 기업부는 유감스럽다는 듯이 말했다.

이렇게 게임업계는 큰 문제를 안은채 '99년 새해를 맞이한 것이다.

소프트 매상 TOP 10

	타이틀	메이커	매상
1	유희왕 듀얼 몬스터즈	코나미	1, 175, 000
2	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	남코	706, 000
3	크래시 밴디쿳 3	SCE	649, 000
4	드래곤 퀘스트 몬스터즈	에닉스	409, 000
5	마리오 파티	닌텐도	402, 000
6	젤다의 전설 - 시간의 오카리나-	닌텐도	377, 000
7	테일즈 오브 판타지아	남코	370, 000
8	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	365, 000
9	피카츄 겐키데츄	닌텐도	355, 000
10	포켓몬 카드 GB	닌텐도	306, 000

최상의 자리에서 원숙기를 맞이한 PS의 여유와 불안

연말에 가격인하를 하지 않았던 것이 오산

TV패닉 기획부에서는 '작년과의 차이는 PS 하드의 한계'라는 것을 서두에 올렸다. 이것은 PS가 이미 널리 보급되어, 원숙기를 맞이한 결과이지만, "작년은 물건이 부족할 정도로 팔린 반면 올해는 그렇지 못해 그 차이는 엄청난 거죠"라고 말하고 있다.

벌써 PS가 한계에 부딪친 걸까? 아니다. 매상을 올릴 비책은 아직 남아있다. '가격 인하'가 그것이다. 실은 N64의 가격 인하, DC의 발매에 대항하여 PS의 가격 인하에 대한 소문은 가을에 접어들면서부터 있었다. 그렇지만 가격 인하는 단행되지 않았다. 어디까지나 '포켓 스테이션 발매와 동시에'라는 생각이었을 지는 모르지만, 포켓 스테이션의 발매 연기와 함께 해를 넘기는 오류를 범했던 것이다.

연말연시 대목에 모든 것을 거는 각오의 차이일까? 어쨌든 DC의 물품 부족으로 PS 중심의 대목을 어쩔 수 없이 맞이하게 된 소매상의 입장에서 보면 가격인하 감행의 1개월 지연이라는 것은 고통이었다.

●기대를 모은 3대 타이틀이 모두 시리즈물이었는데, 모두가 기대만큼 결과를 낸 것은 아니었다. 「R4」(왼쪽 위)는 작년 「GT」만큼의 판매를 기대했었는데, 고작 70~ 80%의 소화에 지나지 않았다. 게다가 전작의 인기 때문에 상당한 기대를 모았던 「초코보의 이상한 던전 2」(왼쪽)도 의외로 팔리지 않았다. 한편, 「크래시 밴디쿳 3」(오른쪽 위)은 기대만큼 판매되었다

소프트의 호조도 희비가 엇갈리는데…

소프트는 어떠했나? 어느 곳에서나 "호조였다"는 답변을 들을 수 있었다. 단 "작년만큼은 아니다"라는 단서가 붙긴 했지만.

"폭발적으로 고객을 끌어 모을 만한 소프트가 없었다."(쿠로카와) "유일하게 기대할 수 있는 시리즈물 외에는 기존 유저가 움직이지 않았다."(TV패닉 기획부) "작년에 너무 많이 팔렸다."(이나코시)

예상했던 대로 호조를 보인 것은 「크래시 밴디쿳 3」, 반대로 「R4」「I.Q FINAL」은 기대만큼 판매되지 않았다는 반응이었다. 그 외에는 특출한 타이틀은 없긴했지만 그럭저럭 판매는 이루어졌다고 한다.

또한 기존에 발매된 타이틀이 되살아났다는

●하드에서 한계를 보인 PS. 소매점측이 필요하다고 아우성 쳤던 것(호시이 호시이-ほしいほしい-)은 가격인하의 단행이 아닌지. 대형 체인점 TV패닉에서는 「TV패닉만의」를 선전문구로 한 캠페인을 실시(왼쪽). DC의 공급부족을 미리 예상하여, PS소프트를 메인으로 한 전략을 펼쳤는데, 결과는 성공적이었다고 TV패닉 기획부는 자평하고 있다

●연말연시 대목의 핵심은 「FFⅧ」. 데지큐브가 12월 22일부터 예약 캠페인을 개시한 것을 계기로 각 소매점에서 독자적인 특별 예약 캠페인을 실시했다. 사진에서 보는 것처럼 매장 앞에서 제일 먼저 눈에 띄는 것은 현재 팔리고 있는 타이틀이 아니라 「FFⅧ」의 예약 전단이었다

것도 특징이라 보고 있다. 그 중에서 두드러진 것이 「비트 매니아」「메탈기어 솔리드」. 즉 "마음에 두고 있었던 소프트가 이 시기에 생각이나 구입한다"(구로카와)는 경향이 발생했던 게 아닌가 싶다.

그런데 이 시기(연말연시 대목)의 주역은 「FFⅧ」의 예약 캠페인이었다고 보는 사람도 있었다. 데지큐브를 필두로 각 소매점이 모두 독자적인 캠페인을 벌였다. 예약 상황은 어느 곳에서나 순조롭게 진행되었고, 그 예약고객이 예약 소프트를 구입할 경우 그 효과는 당연 있을 것이다.

이처럼 발매되지도 않은 채 연말연시 대목에 뛰어들게 된 「FFⅧ」지만, 아무리 영향력이 있는 타이틀이라도 PS 시장 전체를 뒤덮고 있었던 권태감을 없애기에는 역시 발매가 되지 않았기에 기다려야 하는 무력감이 따르는 듯하다.

「젤다」, GB컬러로 닌텐도가 정말 부활할까?

●「젤다의 전설」은 최근 수년 동안 나온 게임 중 최고의 게임이라 봅니다. 이미 이것을 능가하는 소프트는 N64에서는 더 이상 나오지 않을 것입니다."라고 말하는 이나코시씨. 「젤다」(왼쪽) 효과로 「마리오 파티」(위)나 「피카츄 겐키데츄」(본문 내 오른쪽)도 판매 호조

●이러한 라인업이 원래 닌텐도가 강세를 보이는 패밀리 층에 보다 호소력을 발휘함으로 매장에서는 자녀에게 선물하기 위해 부모와 할아버지, 할머니 세대가 지갑을 꺼내는 장면을 곳곳에서 볼 수 있다

●연말연시부터 올해 상반기의 동향이 주목되는 휴대 게임기. 그 주역은 GB의 실적으로 어드밴티지를 얻은 GB컬러일 것이다. 각 소매점마다 판매율은 호조를 띄고 있다고 한다. 단 「포켓몬 카드 GB」(오른쪽)는 기대만큼의 매상을 올리지 못했다.
한편 작년 가을에 발매된 「드래퀘 몬스터즈」(위쪽)는 대 히트를 쳐 연말연시 대목에서도 판매호조를 띄었다

포켓몬 마저 실패하는 경우도

앞날이 불투명한 N64에 비해 GB컬러의 미래는 밝다. 또한 판매도 호조를 띄고 있어, 이런식이라면 올해 시장을 떠들썩하게 할 휴대 게임기의 주역이 될 것임에 틀림없는 듯하다.

하지만 "「포켓몬스터 피카츄」, 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 -테리의 원더랜드-」와 같은 소프트의 발매시기와 GB컬러의 안정공급이 일치하지 않았다."고 이나코시씨는 지적한다. 그것이 일치되었더라면 좀더 팔렸을지도.

또, 기대를 모았던 「포켓몬 카드 GB」가 예상외의 저조를 띄었는데 그에 대해서 이나코시씨는 "지금 인기가 있는 건 포켓몬이 아니라 피카츄입니다."라고 말했다.

변하기 쉬운 유저의 관심. 이에 이번 조사가 충분했는지는 메이커 나름대로 재고해 보아야 할 것이다.

젤다의 뒤를 이을 소프트가 없다!

N64에 있어서는 눈부신 진전을 한 시기였다. 작년 여름에 시행한 하드의 가격인하에 「젤다」라는 특출한 소프트의 등장이 계기가 되었던 것이다. 게다가 「피카츄 겐키데츄」, 「마리오 파티」, 「밴조와 카즈이의 대모험」 등, 예년에는 볼 수 없었던 라인업이 갖춰진 것도 큰 몫을 했다. 소프트의 부족감이 해소되고, 하드도 팔려 나가는 호순환이 이어졌다.

단지 소매점은 이 사태를 예측하지 못했다. 좋은 예로 TV패닉에서는 '크리스마스와 연말연시에 상품이 딸리는' 사태에 빠진 것이다.

게다가 이것을 계기로 N64소프트 매장의 확장에 대한 결단을 내리지 못했던 것도 문제였다. 하지만 이나코시씨는 「젤다」는 최고였다. 하지만 그 뒤에는 뭐가 있었나?"라고 의문을 제기했다.

분명 N64는 한발 나아갔다. 그러나 PS와 격전을 벌일 정도의 보급대수에는 미치지 못했다. 애초에 닌텐도 자체에 왕국 부활에 대한 패기가 없었던 게 아닐까 싶다.

"자산은 풍족하니까…", "공급과잉으로 가치를 떨어뜨리기보다는 차라리 이 정도가 좋지요.", "해외에서는 강세를 보이고, GB는 꾸준히 팔리고 있고" 등등, 소매점의 의견은 비교적 관용적이었다. 여기서는 회사 자체가 기를 쓰고 노력하지 않는 한 소매점이 아무리 힘을 써도 소용이 없다는 분위기를 읽을 수 있다.

게임 TSUTAYA의 현재

「젤다」와 N64 본체의 세트 렌탈, PS 소프트 취급점포의 확대 등 작년 가을부터 게임 업계에 본격적으로 뛰어든 거대 미디어 콤플렉스 체인 · 츠타야. 그 츠타야를 운영하는 컬처 콤비니언스 클럽(CCC)의 홍보과에 몇가지 질문을 해 보았다. 먼저 화제가 된 게임 렌탈에 관해서….

"「젤다」의 체험 캠페인은 1월 한 달로 종료했습니다. 반면 PS 체험판 소프트의 무료 렌탈은 계속하고 있죠. 12월의 수치만을 놓고 볼 때 PS소프트 · 하드의 판매는 대체적으로 순조로왔다고 봅니다."

올 연말연시에 큰 움직임이 있었던 것은 아니지만 츠타야의 하나의 특징으로서 정착되고 있는 것은 사실인 것 같다.

"기존의 판매점과는 다른 독자적인 장르 선택이나 틈새를 노리고 있습니다. 매장에 온 고객에게 어떻게 게임에 대한 얘기를 꺼낼지, 점포 내의 구성에 대해서도 신경을 썼죠." (CCC 홍보과)

드림캐스트 무너뜨리기 전쟁. 역시 무너져 버린 것인가?

●연말연시의 매장 앞 간판(왼쪽 위). 의도했던 것은 아니지만, 유카와(湯川) 전무는 「젤다」의 그림자에 가려진 모습? 있는 대로 다 팔린 DC본체, 11월 27일 발매일에는 날개 돋친 듯 팔려 나갔지만(오른쪽 밑), 생산 문제로 매장에 상품이 공급되지 않았다. 좀더 팔릴 줄 알았던 「소닉」(오른쪽 위)도 가망이 없는 상태로

팔고 싶어도 상품이 없었다

뭔가 어긋나 있던 올 연말연시 대목, 최대 요인은 드림캐스트였다. DC 무너뜨리기 전쟁?

아니다, DC는 싸움터에 나오지 않았던 것이다. "팔 수 없었어요. 팔 상품이 들어오지 않았으니까요." (쿠로카와씨) "발매 직전의 소동부터 올 연말연시 대목은 포기했습니다. 전단에도 한쪽 구석에만 올렸을 정도입니다. 상품이 없는데 선전을 하게 되면 고객에게도 좋지 않고…." (TV패닉 기획부)

DC가 비교적 많이 유통되었던 아키하바라는 어떤가. 메세산오의 이나코시씨는 말한다. "있는 대로 다 팔았죠. 물론 입하(入荷)는 적었습니다. 연중에는 아시아계 외국인의 구입 비율이 눈에 띄었습니다. 어쩌면 해외로 나갔기 때문인지도 모르죠. 이런 일은 PS나 N64에서도 마찬가지였습니다."

"DC는 멋있어!"라고 CM에서 흘러나오던 목소리. 게임에 관심이 있는 사람이라면 누구나 기억하고 있을 것이다. 갖고 싶다, 게다가 직접 보고 싶다고 생각했을 것이다. 그렇지만 대부분의 소매점에 상품이 없었던 것이 실상이다. 취재에 응했던 유통, 소매업자들의 말투는 모두 심각했다. 그것은 세가를 질책하고 있는 것이 아니라, 유감스럽게도 어쩔 도리가 없었다는 것이다.

"아직은 지금부터라고 볼 수도 있습니다. 그러나 첫 출발은 매우 중요하죠. 팬의 열기가 식어버리지는 않을까 걱정입니다." (TV패닉 기부)

이번 취재를 할 때(1월 둘째 주), 소매점에 'DC 입하'라는 벽보가 보이기 시작했다. "진정한 평가가 나오려면 올 연말은 되어야죠." 라고 이나코시씨는 보고 있다.

●잊어서는 안 되는 SS. 웃는 편이 나았을까? 젊은층을 중심으로 아직까지 광적인 팬이 아키하바라(秋葉原) 주변의 전문점으로 모여들고 있다. 왼쪽은 이번 대목에서 유일하게 두각을 나타낸 SS타이틀 「사쿠라 대전 제국 그래프」. 소매업자는 모두 SS소프트의 재고 처분에 골머리를 앓고 있다

하드 부족으로 소프트도 한계

하드가 없으므로 당연 소프트도 저조했다. 하드 소유자의 태반이 「VF3」, 「소닉」을 구입한 것으로 보여지지만, 유감스럽게도 분모(分母)가 적었다. '소프트만 사고 하드를 기다리는, 그런 사람은 없다.'라는 상황인 것이다.

"원래 「소닉」은 좀더 팔렸을 소프트였습니다. 그러니까 「세가 랠리」의 발매가 연기된 것이 오히려 잘 된 것인지도 모르죠. 하드가 나오면 기대를 할 수 있으니까요." (TV패닉 기획부) '최악의 첫 출발'(어느 유통 관계자)이 된 DC의 정초. 물론 세가도 팔고 싶었다. 하지만 세가를 팔 수 없었던 것은 불황의 탓도, 인기가 없었던 탓도 아니다. 그야말로 톱니바퀴가 어긋나 버렸기 때문이다. 그러니 아직까지는 재기할 가능성은 충분히 있다.

데지큐브, 3년째 맞게 되는 연말연시 대목

완전히 정착한 편의점 판매 · 데지큐브가 본 '98-'99 연말연시

PS소프트는 그럭저럭 팔렸습니다

데지큐브 선전기획부 부장 쿠로카와씨에게서 최근에 들은 말은 '경기불황'이었다. 매상은 전년도 같은 시기와 비교해 3분의 2정도라 한다. "그 중에서 PS소프트는 역시 안정세였으며, 「초코보」, 「크래시」, 「스파 제로」, 「I.Q」, 「테일즈」의 판매가 두드러졌습니다."

◀K-1대회 후, 매상이 급증한 「K-1 GP」

빅타이틀, 기폭제가 없었던 올 연말연시 대목. 그때 데지큐브가 내놓은 것은 「FFⅧ」의 예약 캠페인이었다.

"12월 22일부터 시작했습니다. 우리 때문에 다른 곳에서도 어쩔 수 없이 시작했죠. 「FFⅧ」과 비교해 여러 말들이 있긴 했지만 예약수에는 그다지 영향을 끼치지 않은 듯합니다. 저희는 최대 160만을 예상하고 있습니다."

편의점 판매의 특징이라면?

"밤에도 팔 수 있다는 점이라 할까? 심야프로도 끝났고 게임이나 할까 하고 사러 오는 거죠. 게임을 사면 포테이토칩도 같이 삽니다. 반대로 도시락을 사러 와서 「FFⅧ」를 예약하는 경우도 종종 있습니다."

▲연말연시 데지큐브 매상 NO.1「초코보 2」

대량 투하된 TV CM의 '소극적' 역양(抑揚) 효과

TV CM 맹신에 그늘이?

연말연시 대목과 함께 흘러나오는 대량의 TV CM은 이제 하나의 풍물이 되어가고 있다.

이미지 공학연구소의 후쿠이 요시유키(福井美行)씨에 의하면, 연말의 「크래시, 파랏파」부터 연초의 「DQⅦ」 신불 참배 CM까지 브랜드 이미지, 시대적 상황을 반영하는 뛰어난 구성으로 눈에 띄었던 CM은 역시 SCE였다고 한다. 하지만 올해는 "새로운 호소력의 결여, 브랜드 이미지의 정착 이상의 힘은 얻을 수 없었다"는 말을 덧붙였다.

한편 12월 중반 이후 현저하게 인상이 약해진 것이 세가다. 브랜드 이미지 광고였던 유카와 시리즈가 사라진 이후, 그 빈자리를 메울 방법은 보이지 않고, CM량은 급격하게 감소했다. 게다가 연말연시 대목이라는 라이트 유저에 대한 호소 찬스를 상당부분 잃어버린 느낌은 부정할 수 없다.

작년 가을의 「젤다」 CM 공세 이후, 「반조」 「피카츄」, 「마리오 파티」, 그리고 「포켓몬 카드 GB」로 연초에 이르기까지 대량의 CM을 투하한 것이 닌텐도. 소프트 개개의 CM이 우발적으로 겹친 결과이긴 하지만, N64, GB의 매상에 공헌한 것은 틀림없는 사실이다.

결과만을 놓고 보면, 이번 연말연시 대목은 TV CM이 소프트의 매상을 좌우한다는 단순한 도식이 아니었다는 것을 알 수 있다. "(시장 전체의) 매상이 높지 않았던 것은 불황이 원인이겠죠. 그래도 CM을 보고 자신이 갖고 있는 하드의 소프트 한 두 개 정도는 구입하려는 층이 있어, 소프트는 그 나름대로 팔렸다고 봅니다."고 후쿠이씨는 분석한다.

역시 '뛰어난' SCE

●"인상에 남는 것은 「가마이타치」. 게임 자체는 전과 같은데도 무섭게 팔렸다. 그 이유는 라이트 유저의 기호를 완벽하게 이해했다."고 후쿠이(福井)씨는 말하고 있다. 연초의 「DQⅦ」과 「운자마라미」의 TV CM도 라이트 층의 흥미를 한번에 끌어당겼다

「소닉」의 분투 · 세가

●작년의 「세가타 산시로」가 일정한 인지도를 얻은 만큼 캐릭터로서의 「유카와 전무」의 부재를 섭섭하게 느끼는 유저도 적지 않았다. 간판타이틀 「소닉」의 소프트 CM만이 고군분투하고 있다

과거 최고의 라인업

●항간에는 세가가 정해둔 자리를 돈으로 샀다는 말까지 들으며, 과거에는 없었던 물량의 TV CM을 투입한 닌텐도. 불륨업한 라인업과 선전량은 「게임은 닌텐도」라는 기억을 되살리기에 충분한 효과를 얻고 있다

'99년, 게임업계에 들려오는 유저의 목소리란?

'불황'으로 치부될 수 없는 것

연말연시 대목에 대한 유저의 평가는 현실적이었다. PS는 아무리 대작이라 불리는 소프트가 널려 있다고 해도 속편으로는 신선함이 떨어져 전작 이상의 판매는 예상되지 않았다. 하드의 가격인하에 대한 욕구도 연말연시 대목이 가장 높았다. 포켓 스테이션과의 동시발매에 맞추려다 보니 큰 찬스를 놓친 것은 사실이다. 반대로 N64는 두세개의 우수한 소프트가 항상 준비되어 있으면 시장의 주역으로 복귀할 수 있는 가능성이 있음을 알려 주었다. 아무런 전략 없이 손을 놓고 있으면 시장도 유저도 절대 호응 하지 않는다는 교훈과 함께. 그리고 드림캐스트의 수요를 부추긴 결과 공급부족과 소극적인 자세로 어렵게 모은 유저의 관심을 급속히 잃어 가고 있다. N64도 경험한 하드 대체에 동반하는 유저층 확보의 어려움을 본의 아니게 반복하고 있는 것이다. 취재를 할 때 '최악의 기회 손실'이라고까지 평하는 유통관계자도 있었다. 그 말이 설령 지나치다 할지라도 메이커는 유저로부터 들려오는 이러한 목소리에 귀를 기울일 필요가 있다고 본다.

최고의 기대작 「FFⅧ」

DC시장 확대의 열쇠를 쥐고 있는 기대작 「센무」

▶과연 「마리오 아티스트」 시리즈는 유저에게 N64에 대한 새로운 매력을 제시할 수 있을까?

이 기사는 일본 「전격왕」3월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

© 1999 Media Works

PS X-File

파이널 판타지 8의 프로텍터 사건을 보고…

I am PS Man!

지난 2월 11일, 파이널 판타지 8(이하 FF8)가 마침내 출시되었다. 그러나 그와 동시에 충격적인 사실이 FF8을 기다려 왔던 수많은 게이머들에게 전달되었다. 그것은 바로 FF8에 복사칩을 인식하는 프로텍트가 걸려있다는 것(FF 8이 출시되기 몇 달전부터 이에 대한 소문이 돌았지만 그 당시에는 그저 소문에 지나지 않을 것이라고 여겼다). 이 프로텍트가 걸린 FF8을 복사칩이 장착된 플스에서 구동시키면 빨간 색의 경고 마크와 함께 '강제로 종료합니다. 본체가 개조되어 있을 가능성이 있습니다' 라는 메시지가 뜨면서 더 이상 실행되지 않았다. 이 때문에 FF8 정품을 구입하더라도 복사칩이 장착된 플스에서는 게임을 플레이할 수 없었다. 이로 인해서 발매 당일에 FF8 정품을 구입했던 게이머들은 플스에 장착되어 있던 복사칩을 떼어내거나 복사칩 기능을 제어할 수 있는 스위치를 본체 바깥쪽에 달아서 플레이할 수 밖에 없는 황당한 사태(?)가 발생하였다. 그리고 그 다음날, 이 프로텍트를 해제해주는 액플 코드가 인터넷상에 올라왔지만 매번 코드를 띄워야 하는 번거로움과 불안정한 작동 때문에 최상의 해결 방법이 될 수는 없었다.

FINAL FANTASY VIII

사실 작년에 SCEI가 출시했던 포포로그와 IQ 파이널에도 이와 비슷한 프로텍트가 걸려있었다. 이 프로텍트 역시 복사칩이 장착된 플스에서는 경고 마크가 뜨면서 게임이 실행되지 않는 방식이었다. 기존의 프로텍트는 기동시에 본체가 'SONY' 라는 문자열을 드라이브에 보내서 같은 'SONY' 의 신호가 돌아오지 않으면 플스용 소프트가 아니라고 판단하는데 이 때 복사칩은 이 신호에 끼어들어 가짜 문자열을 보내는 역할을 담당하게 된다. 이에 비해서 새로운 프로텍트는 소프트가 기동한 후에 일부러 다시 한 번 다른 문자열을 드라이브로 송신한다. 이 때 복사칩이 없으면 드라이브 체크는 정상적으로 에러 신호를 되돌려 보내면서 게임이 실행된다. 그러나 복사칩이 있을 경우, 복사칩은 또 한번 보내온 문자열이 무슨 신호인지 판별하지 못하기 때문에 다시 'SONY' 문자열을 보내는데 이 신호가 체크되면 경고 마크가 뜨면서 게임이 실행되지 않는 것이다. 즉, 정상적으로 실행되고 있는 척하면서 그 이면에서는 복사칩의 존재를 확인하는 것이라고 할 수 있다.

현재로는 FF8, 포포로그, IQ 파이널, 그리고 포켓무무 등의 게임에만 이러한 프로텍트가 걸려 있지만 다른 플스 게임 개발사들이 이러한 프로텍트를 속속 채택한다면 앞으로는 지금처럼 플스용 게임을 손쉽게 플레이하기가 힘들어질 것이라고 예상된다.

이번 FF8의 프로텍트 사건(?)을 지켜보면서 기자는 복사칩이 장착되지 않은 플스가 거의 없다고 해도 과언이 아닐 정도로 복사가 만연하고 있는 우리 나라 플스 게임의 현실을 다시 되돌아보면서 우리나라에도 하루빨리 플스용 게임들이 정식 유통되어 이렇게 호들갑(?)을 떨지 않아도 되는 날이 왔으면 하는 생각이 들었다.

強制終了しました。
本体が改造されている
おそれがあります。

이번 시리즈의 테마는 '소문'

페르소나 2 -죄(罪)-

「진 여신전생」시리즈의 흐름을 계승한 RPG로 96년에 발매되었던 「여신이문록 페르소나」의 후속작이 플스용으로 등장한다. 아직 정확한 발매일은 잡혀있지 않지만 4월에 발매될 예정인 「소울해커즈」에 이 게임의 체험판이 수록될 예정이라고 하니 페르소나의 팬들은 한 번 기대해봐도 좋을 듯 싶다.

INNOCENT SIN.

▶제작사: 아틀라스	▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 여름 예정	▶발매가: 미정

페르소나의 후속작이 플스용으로 전격 등장

1999년, 게임의 무대는 스마루시. 주인공이 다니는 나나시마이 학원(통칭: 세븐스)은 뛰어난 남학생들이 많다고 평판이 자자한 남녀공학 학교. 그런데 어느 날부터 이 학교 학생들 사이에서 원인불명의 이상한 병이 발생한다. 이와 더불어 '세븐스의 학교 문장은 저주받은 문장으로 몸에 붙이고 있으면 얼굴 모양이 파괴된다.'라는 괴이한 소문이 도시에 퍼져 나간다.

이야기의 무대가 되는 스마루시. 이 도시에서 여러 가지 사건이 일어나는데…

학교 주변 지도. 전작에서 주인공이 페레몬과 만났던 아레아 신사도 건재!

전작의 유키노도 새로운 모습으로 등장

○고등학생들의 소문을 특집기사로 다루기 위해 세븐스 학원을 방문하는 마이

○○소문의 진위를 캐기 위해 공원에서 대화를 나누는 주인공 일행

우연한 사건을 계기로 '페르소나'라고 하는 다른 인격을 소환할 수 있게 된 주인공은 긴코, 에이키치 일행과 더불어 각자에게 주어진 숙명과 대치하면서 도시에서 발생하는 여러 가지 사건을 뒤쫓는다. 서서히 밝혀지는 소문과 사건과의 관계, 소문은 현실이 되어가고, 주인공을 죽이기 위해 집요하게 쫓아다니는 죠커가 등장하는데….

더욱 진화된 게임 시스템

「페르소나 2: 죄」는 전작과 비교했을 때 크게 5가지의 변화된 점을 발견할 수 있다. 여기에서는 이 5가지의 시스템 변화를 알아보기로 한다.

게임 전개에 변화를 주는 소문 시스템

이번 시리즈에서 가장 주목할 만한 시스템이 바로 소문 시스템이다. 도시에 퍼지는 소문에 의해서 스토리가 달라질 뿐만 아니라 맵의 형태나 아이템의 성질까지 변화한다.

소문을 조작해주는 상점도 있다. 탐정 사무소 소장에게 소문 조작을 의뢰하는 주인공

죠커란 무엇인가?

죠커라는 것은 이상을 실현시켜준다는 수수께끼의 인물로 고등학생들 사이에서 널리 소문이 퍼져 있다. 자신의 휴대전화로 자기 앞으로 전화를 하면 죠커에게 연결되며 이때 소재를 물어보면 등뒤에 나타난다고 하는 '죠커님'이라는 의식을 통해서 불러낼수 있다.

고등학생들 사이에서 널리 퍼져 있는 수수께끼의 인물 죠커. 그의 정체는?

소문에 의해서 평상시에는 없었던 것이 현실화되기도 한다

타롯트 카드를 이용한 합체 시스템

전작에서의 악마 합체는 '스펠카드'라고 하는 소환 아이템을 입수한 다음, 2장의 카드를 조합해서 합체를 실행하는 방식이었다. 그러나 이번 시리즈에서는 악마와의 대화를 통해서 입수한 타롯트 카드를 조합하거나 카드 매수를 변화시켜서 합체를 실행하게 된다.

전작과 마찬가지로 페르소나의 소환은 이고르가 있는 벨벳 룸에서 이루어진다

보다 파워업된 전투 시스템

전투 시스템은 전작의 시스템을 그대로 계승하면서도 보다 단순하면서 자유도가 높아졌다. 변경된 점에서 가장 큰 특징은 복수의 페르소나에 의한 합체공격이 가능해졌다는

PLAY STATION

것인데 이를 통해서 새로운 마법이 등장할 것이라는 예상을 해볼 수 있다. 이외에도 무기, 마법으로 이어지는 공격 바리에이션도 늘어났다.

전작에서처럼 캐릭터에 따라서 컨택트 커맨드가 달라진다

이번 시리즈에서는 캐릭터의 행동순서를 임의대로 정할 수 있는 것일까?

전략성이 강화되어 적을 포위공격할 수 있는 등의 행동이 가능해졌다

에이키치의 권총 공격. 캐릭터의 개성이 잘 드러나 있다

이번 시리즈에서도 화염은 아기개, 전격은 지오게가 되는 것일까?

미법 효과 이외에 픽시의 행동도 귀엽다

신 캐릭터 에이키치의 페르소나 미하이크아 발동!

켄코의 페르소나. 날개달린 둥근 체형의 천사가 활을 들고 등장한다

복수의 대화가 가능해진 대화 시스템

악마와의 교섭은 페르소나 소환에 필요한 타롯트 카드를 입수하는 것뿐만 아니라, 아이템의 입수나 전투의 회피에도 도움을 준다. 이번 시리즈에서는 1대1의 대화뿐만 아니라 복수의 대화가 가능해졌다.. 악마와의 대화는 최대 3명까지 참가할 수 있으며 시나리오의 진행 조건에 따라서 대화의 내용이 변하기도 한다.

캐릭터마다 달라지는 대화 커맨드. 때에 따라서 캐릭터의 액션이 더해진다

최대 3명까지 동시에 악마와 대화를 할 수 있다

대화의 내용은 시나리오의 진행에 따라서 변화한다

쿼터뷰 방식으로 변한 3D던전

3D던전은 종래의 「여신전생」시리즈의 3D시점에서 위에서 아래로 내려다 보는 쿼터뷰 시점으로 변화되었다. 이를 통해서 자신의 위치를 보다 확실히 파악할 수 있을 뿐만 아니라 던전의 탐색보다 시나리오에 중점을 둔 게임 진행이 가능해졌다.

자기 앞에 있는 벽은 반투명으로 처리되어 길을 잃어버릴 염려가 없다

주인공의 모습을 위에서 내려다 보면서 던전 내부를 이동하게 된다

등장 캐릭터 소개

스오우 타츠야

이 게임의 주인공으로 세븐스 학원에 다니는 18세의 학생. 큰 키의 미남자로 어른같은 분위기를 풍겨서 여학생뿐만 아니라 남학생들로부터 동경의 대상이 되고 있다. 언뜻 보면 상당히 차가운 인상을 주지만 곤경에 처한 사람을 발견하면 그냥 내버려두지 않는 면도 있다

아마노 마야

고등학생을 대상으로 하는 정보지의 기자. 성격이 밝고 쾌활하며 건강한 섹시(?)를 보여주는 23세의 미녀이다. 티내지 않는 쾌활성과 온은한 분위기로 자연히 주위에 사람들이 모이는 타입. 사물의 중요성이나 선악에 개의치 않고 인간의 악한 부분, 좋지 않은 부분을 용서해주는 성격이 주변의 사람들로부터 칭찬받는 요인이 되고 있다

미시나 에이키치

춘일산 고등학교(통칭: 카스)에 다니는 2학년 학생. 자신을 미셸이라고 자칭하며 밴드의 보컬과 카스 고교 번장을 맡고 있다. 자만심이 강하고 자신을 굉장한 천재라고 칭하고 있지만 실제로는 그렇지 않은 것 같다. 농담을 너무 진지하게 받아들이거나 칭찬해주면 금세 우쭐해지기 때문에 집단적으로 놀려먹기 쉬운 타입이다

리사 실버맨

세븐스 학원에 다니는 2학년 학생. 타츠야의 후배로 평소에는 긴코로 불리운다. 어느모로 보나 미국인이지만 일본에서 태어나서 줄곧 자라왔기 때문에 일본어를 아주 유창하게 구사한다. 마음속에 품고 있는 신뢰가 절대적이라서 한 번 마음을 허락하면 절대로 배신하거나 상대를 의심하지 않는다. 식물과 동물에 대해서 강한 애착을 보이는 아름다운 면을 지녔다

마유즈미 유키노

행동력 있는 20세의 사진 전문대 학생으로 전작에도 등장했던 캐릭터. 현재는 카메라맨의 길을 걷고 있지만 자신에게 과연 재능이 있을까하는 불안한 생각을 하고 있다. 자신을 다시 태어나게 해준 엘민 학원의 사에코 선생을 동경하고 있다.

© ATLUS

레이싱이야? RPG야?

레이싱 라군

가상의 요코하마를 무대로 최고속의 꿈을 쫓는 사나이들의 이야기를 그리고 있는 「레이싱 라군」. 이번 호에서는 지난 번에도 소개했던 카 레이스 배틀과 그와 관련된 내용들을 보다 자세히 설명하고 4명의 주요 캐릭터와 그들의 애차를 공개하기로 한다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

Racing Lagoon

일반 RPG에서의 전투와 마찬가지인 카 레이스 배틀

게임 진행상 중요한 파츠 수입원인 카 레이스 배틀. 여기에서는 이 배틀의 흐름을 보다 자세히 알아보기로 한다.

1 적 차량에게 접근

스트리트 맵을 주행하고 있을 때, 같은 에리어를 달리고 있는 적 차량을 전방에서 발견! 이 차와 카 레이스 배틀을 펼칠 의사가 있으면 서서히 스피드를 올리면서 자기 차의 헤트라이트가 적 차량에 미칠 때까지 접근해나간다. 이 때 배틀을 하고 싶지 않으면 스피드를 줄이거나 교차점을 돌아서 적 차량으로부터 멀어지면 된다.

적 차량을 발견하면 스피드를 올려서 접근한다

2 패싱으로 배틀을 건다

자기 차의 헤트라이트가 적 차량에 미칠 때까지 차간거리를 좁히면 배틀을 개시하기 위해 전방을 달리는 차를 향해 패싱을 한다. 적 차량이 이 패싱에 반응을 보이면 배틀이 시작된다. 카 레이스 배틀은 이쪽에서 도전하는 것뿐만 아니라 뒤에서 달리는 적 차량이 패싱을 해서 배틀을 걸어오는 경우도 있다.

헤트라이트를 켰다 껐다하는 동작인 패싱을 한다

3 카 레이스 배틀 시작

카 레이스 배틀은 배틀을 걸어왔을 때에 스트리트 맵의 어느 에리어를 달리고 있었는가에 따라서 주행하는 코스가 달라진다. 그 종류는 여러 가지로 각각의 코스 레이아웃이 달라지기 때문에 코스에 맞춰서 차량의 셋팅을 조절하는 것이 중요하다. 배틀에서 승리하면 상대방으로부터 새로운 파츠를 얻게 된다.

카 레이스 배틀 시작!

적 차량에서 빼앗은 파츠로 자신의 차를 튠업

카 레이스 배틀에서 승리하면 상대방이 장비하고 있던 파츠 중 마음에 드는 것을 선택해서 가질 수 있다. 입수한 파츠를 사용해서 차량을 튠업시킬 때는 플레이어 자신이 원하는대로 자유롭게 개조하여 세계에서 1대밖에 없는 오리지널 차로 만들어 보는 것도 좋을 듯 싶다.

카 레이스 배틀에서 승리하지 못하면 자신의 차를 튠업할 수 없다

레벨이 점차 올라가는 파츠

머신을 구성하고 있는 엔진이나 샷시, 보디 등의 파츠에는 각기 레벨이 설정되어 있다. 또한 각 레벨은 적 차량과 배틀을 펼침에 따라 서서히 상승해서 어떤 일정한 레벨에 도달하면 파츠 자체가 변화하게 된다.

일반적인 RPG처럼 주인공의 레벨이 올라가지는 않는다

Machine COMPLETE

입수한 파츠를 미리 준비되어 있는 소켓에 꽂는 것만으로 누구라도 간단히 차량을 개조할 수 있다. 예를 들어 엔진에는 마력을 변화시키는 파츠를, 보디에는 색상을 바꾸는 파츠를 셋팅하는 것이다.

화면 왼쪽 위에 있는 사각형 소켓 여기에 파츠를 꽂으면 개조가 완료된다

샷시를 바꾸면 차량의 외관도 달라진다

보디 컬러와 샷시를 바꾸는 만큼 외관도 달라진다

GET REWARDS

일반적인 RPG에서는 전투에서 승리하면 돈이나 아이템을 입수할 수 있다. 이 게임 역시 이러한 흐름을 계승하여 카레이스 배틀에서 이기면 상대방으로부터 파츠를 입수할 수 있다. 이것을 이 게임에서는 'GET REWARD'라고 칭하는데 이를 통해서 샷시나 마후라 등과 같은 수백 종류의 파츠를 얻을 수 있다.

상대방이 사용하고 있던 파츠 중에서 필요한 것을 선택해서 입수한다

빼앗은 파츠는 저장할 수 있다. 코스의 특징이나 그 날의 날씨에 따라서 튠업시키자

다양한 종류의 카 레이스 배틀 코스

이 게임에는 서키트 코스는 물론, 공공도로에 설치되어 있는 주변 코스 등 다양한 배틀 코스가 존재하는데 이러한 코스에 따라서 배틀의 룰이 조금씩 달라진다.

베이라군 코스

환하게 불이 켜진 베이 브릿지와 요코하마 시가지의 아름다운 야경을 바라보면서 베이라군 타워를 중심으로 도는 코스. 이 게임을 대표하는 코스라고 말할 수 있다.

멀리 보이는 다리가 요코하마를 대표하는 베이 브릿지이다

튠샵 스펜서가 소유하고 있는 서키트 코스

팀 베이라군 레이싱의 멤버가 운영하고 있는 튠샵에는 서키트 코스가 설치되어 있다. 이곳에는 직선이나, 헤어핀, S자 코스 등 다양한 코스가 균형있게 배치되어 있기 때문에 차량의 셋팅을 테스트할 때 자주 이용된다.

다양한 코스가 준비되어 있는 서키트 코스

사쿠라기 거리 04 코스

사쿠라기 거리의 길게 이어진 직선 코스를 이용한 배틀 코스. 엔진이나 샷시를 바꿔서 최고속도를 낼 수 있는 셋팅으로 만든다면 이 코스에서 패하는 일은 없을 것이다.

일직선으로 되어 있기 때문에 스피드만 빠르면 된다

차이나 타운 배틀 코스

스토리를 진행하는 도중, 어떤 조건을 만족시켜서 어떤 멤버를 추가하면 달릴 수 있게 되는 코스. 구불구불한 도로를 주행해야 하기 때문에 단지 스피드가 빠른 차로는 이길 수 없다.

이곳에서는 회전과 감속 능력이 뛰어난 차량이 필요하다

이곳에서의 배틀은 주로 밤에만 이루어지는 듯…

이야기의 열쇠를 쥐고 있는 베이라군 타워

베이라군 타워의 전경. 아직 완공되지 않은 듯하다

4명의 주요 캐릭터 소개

아카사키 쇼우(赤碕 翔)

이 게임의 주인공으로 나이는 18세. '요코하마 최속전설'에 매력을 느끼고 속도에 점차 눈을 떠간다

플레이어는 쇼우를 조작해서 게임을 진행하게 된다

주인공의 애차 86. 팀 리더인 이키로부터 물려받았다

후지사와 이키(蘇澤 一輝)

주인공 쇼우를 팀으로 끌어들인 남자로 요코하마를 대표하는 폭주족 '베이라군 레이싱'의 리더이다

이키의 애차는 RS 2000 터보 후지사와 사양

이키는 베이라군 레이싱을 이끌고 있는 팀 리더

스즈키 유카(鈴木 由佳)

팀 베이라군 레이싱의 마스코트 걸과 같은 존재로 정비사를 지망하고 있다. 꿈을 쫓는 남자들과 밀접한 관계를 맺고 있다

아름다운 얼굴과는 어울리지 않게 차 정비사를 지망하고 있다

유카의 애차는 마이크로-GT

난바 쿄우지(難馬恭司)

GS(주유소) MILAGE에서 일하고 있는 베이싱 라군 레이싱의 일원. 팀내에서는 리더인 이키 다음으로 빠르다

그가 일하는 GS MILAGE은 게임중의 세이브 포인트 역할을 하는 장소이다

쿄우지는 베이라군 레이싱의 NO. 2의 위치를 차지하고 있다

쿄우지의 애차인 SEVEN

© SQUARE

R4여, 기다려라

그랜트리스모 2

플스용 레이싱 게임의 최고봉으로 전세계적으로 엄청난 인기를 끌었던 「그랜트리스모」의 후속작이 마침내 발표되었다. 아직 자세한 정보는 공개되지 않았지만 「그랜트리스모」의 팬들에게 있어서는 가슴 설레이는 소식임에 틀림이 없을 것이다.

▶제작사: SCEI ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 미정

사상 최고의 레이싱 게임 제 2탄, 마침내 등장

전작이 출시된 지 1년이상 지났기 때문에 그 동안에 자동차 메이커들은 다양한 신차와 모델 체인지를 발표했을 것이다. 이러한 점을 감안한다면 이번 시리즈에서는 등록 차종이 대폭 늘어나서(전작의 약 4배) 전작에서는 볼 수 없었던 새로운 차량이 많이 추가될 것으로 예상된다. 그러나 현재로서는 구체적으로 어떤 차량들이 추가되는지는 알 수 없다.

다양한 코스위에서 레이스를 펼친다

이번 시리즈에서 또 하나 주목할 만한 점은 코스의 종류가 대폭 늘어났다는 것이다. 전작에서는 아스팔트 코스에서만 레이스를 펼쳤지만 이번에는 오프 로드(비포장 도로) 코스가 준비되어 랠리 경기를 즐길 수 있을 것으로 예상된다. 이외에도 해안가 도로나 유럽의 시가지로 추정되는 장소도 추가되었는데 이러한 코스의 종류에 따라서 각 차량의 특성이나 성능이 반영될 것으로 보인다.

전작에서 그 화려함을 자랑했던 동영상 무비도 건재!

메르세데스 벤츠의 경주용 차인 CLK-LM도 등장한다

깜찍한 타입의 미니 쿠퍼를 몰아볼 수도 있다

일본 미쓰비시사의 랜서 에볼루션 시리즈도 등장

전작에는 없었던 비포장 도로에서의 질주

아스팔트 도로 코스보다 운전하기가 훨씬 어려워질 듯하다

이번 시리즈에서는 랠리 경기도 펼칠 수 있을 듯…

드리프트의 쾌감을 만끽할 수 있는 코스

야자나무가 늘어서 있는 해안가 도로를 질주한다

한적한 공원 옆 도로에서도 레이스를 펼친다

도로변에 바짝 붙어서 달리는 미니 쿠퍼. 위험하지 않을까?

그랜트리스모란 어떤 게임?

97년 12월 23일 SCEI에 의해서 발매되었던 레이싱 게임으로 실제 자동차 메이커들이 생산하고 있는 차량들을 구입·튠업해서 레이스를 펼치는 방식이다. 환경 맵핑이라는 새로운 기술을 도입한 리플레이 화면을 비롯해서 실제 차량을 충실히 재현한 조작성, 구동성, 수록차종이나 등급 등 이제까지의 레이싱 게임이 가지고 있던 틀을 완전히 깨뜨린 게임으로 평가받고 있다. 판매면에서 있어서도 일본 국내에서 221만개, 미국에서 166만개, 유럽에서 233만개 등 전 세계적으로 620만개 이상이 판매되는 성과를 거두었다.

사실적인 레이스를 펼칠 수 있었던 그랜트리스모

PLAY STATION

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

다시 한번 불타오르리라!

슈퍼로봇대전 F 완결편

작년 12월에 출시되었던 플스용 「슈퍼로봇대전 F」의 후속편격인 「슈퍼로봇대전 F 완결편」의 발매일이 4월 8일로 확정되었다.
자! 이제 슈퍼로봇들의 마지막 대결을 플스에서 펼쳐볼 그 날을 기대해 보자!

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: S·RPG
▶발매일: 4월 8일 ▶발매가: 6,800엔

슈퍼로봇대전 F 완결편이 플스용으로 등장

이번 시리즈에서도 건담, 마징가Z, 에반게리온 등 애니메이션을 통해 잘 알려진 인기 로봇들이 총출동하여 원작의 전투 신과 흥미진진한 이벤트를 보여준다. 이외에도 이데온, 건버스터, 마징가이저 등의 새로운 로봇들이 등장하며 스토리는 전작을 훨씬 뛰어넘는 볼륨을 자랑한다.

건버스터의 등장 신. 원작 애니메이션과 똑같은 장면으로 재현

타이탄 3의 변형·합체 신

'F'의 클리어 데이터를 사용하면 게임 진행이 조금 수월해진다

사이버스터의 맵 병기 사이프러쉬도 사용할 수 있다

전작에서는 등장하지 않았던 이데온이 나온다

오리지널 로봇 마징가이저의 등장 신. CG 무비로 재현

진 겟타의 변형 신

박진감 넘치는 동영상 무비

로봇의 합체나 변형 등의 특수 행동은 원작 애니메이션이나 CG 무비 등으로 표현되는데 새턴용보다 훨씬 뛰어난 퀄리티의 영상으로 그려지기 때문에 기대해도 좋을 듯하다.

완결편에 등장하는 로봇들

이데온
수수께끼의 에너지인 '이데의 힘'으로 움직이는 로봇. 이데가 발동하면 강력한 맵 병기를 사용할 수 있다

건버스터
원작 애니메이션에는 등장하지 않은 게임 오리지널 유니트. 모든 능력이 비약적으로 상승된 궁극의 기체

F91
소형이면서 큰 출력을 가진 빔 병기 베스버를 장비한 건담. 기동력이 상당히 좋다

뉴 건담
뉴타입용으로 개발된 건담으로 등뒤에 주력병기인 핀 패널을 장비하고 있다. 파일럿은 아므로 레이

덴드로비움
모빌슈츠와 모빌 아머를 합체시켜 놓은 듯한 기체

GP-02A
사용이 금지되어 있는 핵병기 아토믹 바주카를 장비하고 있는 건담

오리지널 로봇들

가데스
물의 고위정령 '가드'의 가호를 받아 모든 상황에 적합한 능력을 지니고 있는 마장기신

그룬가스트
미국 정부에서 비밀리에 개발한 거대 로봇으로 사람, 전차, 전투기의 3가지 형태로 변신할 수 있다

그란벨
마신에 대항하기 위해서 라그란 왕국에서 개발된 16대의 마장기신 중 하나. 수호정령은 불꽃의 고위정령 '그란바'

잠지드
마장기신 중 하나로 수호정령은 대지의 고위정령 '잠쥬'. 방어력과 자생 능력이 뛰어나지만 기동력이 약점이다

발시온
지구방위의 이념에 불타오르는 과학자 '비온' 박사가 개발한 로봇으로 게임중에는 화이트 베이스의 적으로 등장한다. 높은 공격력이 압도적

© BANPRESTO

댄스로 승부를 건다

버스트 어 무브 2 -댄스천국MIX-

개성적인 캐릭터들이 댄스 배틀을 펼치는 이색 액션 게임 「버스트 어 무브 2 -댄스천국 MIX-」.
이번 호에서는 지난 호에 소개하지 않았던 등장 캐릭터와 스테이지를 소개하기로 한다.

▶제작사: 에닉스 ▶장 르: 액션
▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 미정

개성 넘치는 등장 캐릭터와 스테이지를 소개

게임의 무대인 스테이지에서는 갑자기 우주공간으로 워프하거나 배경 물체가 춤을 추는 등의 일이 발생한다. 이러한 조건들은 아직 불명이지만 춤을 잘 추면 출수록 무언가가 일어날 듯 싶다.

바이오의 스테이지는 난파된 수수께끼의 해적선이다

○디스코텍 '허슬 콩'의 중앙무대는 히로의 스테이지이다

스트라이크의 스테이지는 은행. 금고가 열리면 돈귀신이 나타나기도 한다

누구의 무대인지 알 수 없는 스테이지

히트(HEAT)

원래는 카레이서였으나 현재는 플로어계의 브레이킹이 특기인 댄서로 활약중. '파이어 보이'라는 별명처럼 일단 한번 화가 나면 감당할 수 없는 성격의 소유자이다

전작에 비해 표정이 약간 험악해졌다

켈리(KELLY)

코스프레를 아주 좋아하는 매력적인 외자계 상사임원. 전작에서의 베이비 슈즈 대신 이번에는 경찰 타입의 코스튬을 입고 등장한다

보다 공격적인 타입으로 변신한 켈리

히로(HIRO)

일본에 살고 있는 이탈리아인으로 별명은 '댄싱 히어로'. 컴퓨터와 자기자신을 각별히 사랑하는 나르시스트이다

히로는 매주 토요일마다 디스코텍 '허슬 콩'에 들린다

키티-N(KITTY-N)

'러브러브 전사 미라클 5' 라는 TV 프로를 통해 스타의 자리에 올랐으며 현재는 새로운 프로의 메인 MC로 대활약하고 있다

최근에는 자신의 연기 선생을 사랑하게 되었다는데…

키키・라라(KIKI・LALA)

카포에라 별의 우주인으로 현재 자신들의 별에서 대유행인 일본의 오래된 함석 간판을 찾기 위해 지구에 왔다. 소문에 의하면 비싼 간판을 너무 많이 구입하는 바람에 우주선을 담보물로 잡혔다고 한다

다른 종류의 춤을 추는 장면도 나온다

새로운 등장 캐릭터

바이오(BI-O)

전작에 등장했던 미친 과학자로 가스오(GAS-O)의 아버지이기도 하다. 아들과 싸워서 좀비가 되어버린 불쌍한 남자

어떤 타입의 춤을 보여줄까? 혹시 좀비 댄스가 아닐런지…

츠토무(TSUTOMU)

프로야구 선수인 아버지와 국회의원인 어머니 사이에서 자라난 11세의 초등학교 5학년생. 차기 학생회장 자리를 노리고 있지만 어른인 척하는 성격과 졸부같은 모습 때문에 전교생의 99%에게 미움을 받고 있다

엄마가 사준 검색 셔츠와 빨간색 나비 넥타이 차림으로 등장한다

PLAY STATION

© ENIX

양 소녀 라미의 좌충우돌 대소동

움 재머 라미

발매일이 3월 18일로 확정된 리듬 액션 게임 「움 재머 라미(Um Jammer Lammy)」. 이번 호에서는 게임의 스토리와 초반 스테이지들을 소개하고 새로운 등장 캐릭터들을 공개하기로 한다.

▶제작사: SCEI ▶장 르: 액션
▶발매일: 3월 18일 ▶발매가: 4,800엔

여성 밴드 밀크캔의 첫 라이브 확정! 그러나…

게임의 무대는 파라파 타운. 마침 내 금세기 최강의 여성 밴드 밀크캔의 첫 라이브가 결정되었다. 이야기는 라미의 첫 라이브가 열리는 날부터 시작된다. 잠꾸러기인 라미는 이 날도 늦잠을 자고 만다. 라미가 일어난 것은 라이브 개막 15분전! 18:00까지는 록의 전당 'CHOP CHOP MASTER ARENA'에 가지 않으면 안된다. 그러나 가는 도중에 계속 사건이 발생하고, 당황해 하던 라미는 마음의 기타로 사건을 해결하기 시작하는데….

드디어 밀크캔의 첫 번째 라이브가 열리게 되었다

늦잠을 자고 마는 라미! 라이브 시작까지 남은 시간은 15분!

스테이지 1 꿈속의 라이브

일종의 연습용 스테이지. 라미의 꿈속에서 양파 선생이 보컬로 등장하여 특별 라이브를 펼친다.

이니! 양파 선생이 밀크캔의 보컬로 등장하다니!

○스테이지 1부터 R버튼과 L버튼을 사용해야 한다

스테이지 2 피자 가게에 화재가!

집을 뛰쳐나와 록 전당으로 급히 향하는 라미. 그러나 피자 가게에 화재가 발생하는 바람에 지나갈 수 없게 된다. 이곳을 지나가려면 불 끄는 것을 도와주어야 한다는데….

피자 가게에 불이 났다! 불을 끄지 않으면 지나갈 수가 없는데…

이번 스테이지에서는 기타 대신 소방 호스를 사용

스테이지 3 난 임산부가 아니야!

화재 진압을 도와준 답례로 피자를 얻어 먹게 되는 라미. 그런데 너무 많이 먹어서 배가 남산만해지는데…. 이 때문에 라미는 임산부로 오해를 받아 병원으로 실려온다.

라미는 불 끄는 것을 도와준 답례로 피자를 먹게 된다

이번 스테이지의 선생은 에벌레 간호부장

새로운 등장 캐릭터

양파 선생 (CHOP CHOP MASTER ONION)

전작에도 등장했던 가라데 선생으로 스테이지 1에 출현. 머리위에 싹이 자라고 있다

우라미(RAMMY)

지옥에서 활약중인 프리 스튜디오 뮤지션으로 대전이나 협력 플레이를 할 때 나타난다. 피에 망상적인 면이 있으며 지각을 밥먹듯이 한다

필러 부장(Cathy Piller)

산부인과의 에벌레 간호부장으로 50년 경력의 베테랑이다. 스테이지 3의 선생으로 등장

퍼들 대장 (Chief Puddle)

스테이지 2의 선생으로 등장하는 달마시안 소방수

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

COMING SOON!!

레이싱

■UBI 소프트 ■3월 25일 ■5,800엔

S.C.A.R.S

PC와 N64용으로 이미 출시된 바 있는 레이싱 게임이 플스로 등장한다. 가까운 미래 세계를 무대로 전개되는 이 게임에서 플레이어는 마력 중시형인 코끼리나 최고 속도 중시형인 치타 등의 동물을 모티브로 한 차량을 조작하여 격렬한 레이스를 펼치게 된다.

■일본물산 ■4월 예정 ■6,800엔

버추어 경정 '99

모터보트 경주의 쾌감을 만끽할 수 있는 「버추어 경정」의 최신작이 등장한다. 파도에 의한 보트의 움직임이 보다 사실적으로 재현되며 현역 선수 1650명이 실명으로 등장한다. 이외에도 준비된 자금을 밑천으로 승리할 보트를 예상해볼 수 있는 새로운 모드가 추가된다.

액션

■KID ■3월 예정 ■2,800엔

펩시맨

TV 광고를 통해 더욱 잘 알려진 펩시맨이 플스용 액션 게임으로 등장한다. 플레이어가 화면 안쪽을 계속 달리는 펩시맨을 좌우로 움직여서 여기저기 배치되어 있는 펩시 캔을 모으는 방식의 아주 단순한 게임이다.

■SNK ■3월 25일 ■5,800엔

킹 오브 파이터즈 '98 Dream Match Never Ends

아케이드용 대전 액션 게임 「킹 오브 파이터즈 '98」이 플스용으로 이식된다. 전작에서 등장했던 캐릭터 이외에도 쿠사나기 사이슈와 아메리카 스포츠 팀 등이 추가되어 시리즈 사상 가장 많은 38명이 등장한다.

■캡콤 ■99년 여름 예정 ■미정

죠죠의 이상한 모험

아케이드용 대전 액션 게임 「죠죠의 이상한 모험」이 플스용으로 이식된다. '주간 소년점프'에서 연재중인 만화를 기본으로 한 이 게임은 주인공을 위시한 개성 넘치는 캐릭터들이 스탠드라고 불리우는 특수능력을 발동시키면 최대 2대2의 배틀을 전개시킬 수 있다는 특징이 있다..

■SCEI ■4월 예정 ■미정

스파이로 더 드래곤

유럽과 북미 등지에서는 이미 발매되고 있는 3D액션 게임 「스파이로 더 드래곤」이 일문판으로 등장한다. 플레이어는 꼬마 드래곤 스파이로를 조작하여 계곡이나 눈덮인 산을 비롯한 35개의 스테이지에서 모험을 펼치면서 용의 세계를 구해야 한다.

스포츠

■FAB ■3월 2일 ■미정

R

이 게임은 눈위에서뿐만 아니라, 철판이나 사막 등의 다양한 상황에서 스노우 보드의 기술을 겨루는 스포츠 게임이다. 실존하는 유명 밴드의 멤버를 조작할 수 있을 뿐만 아니라 게임을 잘 플레이하면 할수록 게임중에 흐르는 BGM에 어렌지가 추가된다.

■UBI 소프트 ■3월 18일 ■5,800엔

All Star Tennis '99

이 게임은 세계적으로 명성을 떨치고 있는 8명의 프로 선수들이 등장하는 테니스 게임이다. 실제 선수들의 움직임을 모션 캡춰를 통해 사실적으로 재현하여 게임의 재미를 한층 더해준다.

■일렉트로닉 아츠·스퀘어 ■3월 예정 ■5,800엔

X-GAMES 프로보더

이 게임은 유럽과 미국에서 큰 인기를 얻고 있는 스포츠 이벤트 'X-GAMES'을 그대로 재현한 스노 보드 게임이다. 플레이어는 테리에 하콘센이나 다니엘 프랑크 등과 같은 8명의 실존 프로 스노보더를 조작하여 그들의 라이딩 스타일이나 오리지널 트릭을 재현하게 된다.

시뮬레이션

■반다이 비주얼 ■99년 여름 예정 ■미정

체인지! 진 겟타로보(가칭)

통쾌한 액션으로 인기를 모았던 로봇 애니메이션 「겟타로보」가 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 게임은 맵에 아군의 유니트를 배치하여 적 유니트와 격투를 해나가는 방식으로 진행되며 유니트의 합체를 연습해볼 수 있는 '합체 시뮬레이터'도 준비되어 있다.

■SCEI ■3월 11일 ■5,800엔

글로벌 포스 신·전투국가

본격 전략 시뮬레이션 「전투국가」의 최신작으로 전작에 비해서 병기의 생산 타입이 11가지로 늘어나고 스텔스 폭격기 B2 스피리트, 정찰헬기 RAH 66 코만치, 레오파드 2+ 등의 유니트들이 새롭게 추가된다.

■코에이 ■4월 1일 ■6,800엔

애장판 봉신연의

만화와 소설 등으로 큰 인기를 얻고 있는 중화풍 판타지 작품을 시뮬레이션 게임화한 「봉신연의」가 새로운 기능을 추가하여 다시 발매된다. 이전 버전과는 달리 난이도를 설정할 수 있으며 포켓 스테이션용 미니 게임이 추가된다.

PS CHEAT CODES FOR USER

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

딥 프리즈

2개의 숨겨진 게임 모드

이 게임에서 2개의 숨겨진 모드인 '노멀 모드'와 '서바이벌 모드'를 선택할 수 있는 방법이 있다. 그 방법은 단지 노멀 모드를 200만점이상으로 클리어하면 된다. 그러나 200만점이상을 낸다는 것은 상당히 어려운데다가 이지 모드에서는 출현하는 적의 숫자가 너무 적기 때문에 200만점이상의 점수를 내는 것이 거의 불가능하다는 점을 유의하자.

노멀 모드를 클리어한 후, 타이틀 화면에서 TRAINING으로 들어간다

서바이벌 모드. 제한시간내에 얼마나 많은 적을 무찌르는가를 겨룬다

타임 어택 모드. 일정한 수의 적을 얼마나 빠른 시간내에 무찌르는가를 겨룬다

트릭키 슬라이더즈

바이오 해저드의 캐릭터 등장!

캡콤의 스노우 보드 게임인 「트릭키 슬라이더즈」에서 「바이오 해저드」의 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 타이틀 화면에서 △, △, ×, ×, □, ○, □, ○버튼을 순서대로 입력한 다음, 캐릭터 선택 화면에서 L2나 R2 버튼을 누르면 된다. 단, 이것은 프리 모드에서만 가능하다.

스피드가 빠른 클레어

좀비 경찰관은 모든 능력치가 현저하게 낮다

레온은 선회 능력이 뛰어나다

블러디 로어 2

스페셜 컬러 캐릭터 등장

이 게임에 등장하는 캐릭터를 스페셜 컬러 캐릭터로 만들 수 있는 비법이 있다. 우선 아케이드 모드를 클리어한다. 그런 다음, 캐릭터 선택시에 클리어한 캐릭터에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누르면 해당 캐릭터가 스페셜 컬러 캐릭터로 변하게 된다.

두 명의 보스 수인을 사용하자!

두 명의 보스 수인인 쉔롱과 기도를 플레이어의 캐릭터로 사용할 수 있는 방법을 소개한다. 우선 쉔롱은 난이도 레벨에 관계없이 노컨티뉴로 게임을 클리어하면 된다. 기도의 경우는 난이도 레벨과 컨티뉴 플레이에 상관없이 게임을 클리어하기만 하면 된다.

아케이드 모드를 클리어한 캐릭터만 스페셜 컬러로 변한다

캐릭터의 컬러가 변했다!

비스트 폼이 호랑이인 쉔롱

기도의 비스트 폼은 사자이다

에어볼 2연타 후, 기도우의 강력한 어설트 프로가 발동!

랑그릿사 4&5 파이널 에디션

면 셀렉트 사용

플스용 「랑그릿사 4&5 파이널 에디션」에서 숨겨진 커맨드인 면 셀렉트(클리어한 면만 해당)를 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 로드 화면에서 시나리오 데이터에 커서를 맞춘 다음, 노멀 면 셀렉트에서는 □, ↑, R1, △, ↓, 셀렉트, ○버튼을 입력하고 하드 면 셀렉트에서는 R1, R1, L1, L1, □, ←, △, ○버튼을 입력하면 된다. 이처럼 면 셀렉트는 노멀과 하드로 나뉘어 있기 때문에 커서를 맞춘 데이터와 동일 난이도의 면 셀렉트만 가능하다.

시나리오 데이터에 커서를 맞추고 커맨드를 입력한다

PS 액션 리플레이 코드

딥 프리즈

DEEP FREEZE

● 무적(커맨더)
D00A2082 0000
300A2082 00FF

● 무적(파트너)
D00A3472 0000
300A3472 00FF

● 커맨더의 수류탄, 섬광탄 최대치 고정
800A2038 FFFF
300A203A 00FF

● 탄창 감소 없음
D002B7FA 2442
8002B7F8 0000

● 핸드건과 샷건을 재빨리 장전
D0074DF4 0020
800A2062 0001

● 제한 시간 감소 없음(시나리오 모드시)
D0016286 2442
80016284 0000

● 숙련, 트레이닝 모드 및 무비 추가
8009BE98 0300

● 점수 99999990으로 고정
8006BDCC E0F6
8006BDCE 05F5

랑그릿사 4&5

● 돈 최대
800DC380 423F
800DC382 000F

● 전투중 PP치 최대
800EF378 03E7
800EF37A 03E7
800EF37C 03E7
800EF37E 03E7
800EF380 03E7
800EF382 03E7
800EF384 03E7
800EF386 03E7

● 모든 옵션 등록
300E9030 0001
800E8E80 FFFF
800E9010 FFFF
800EDE80 FFFF
800EDE82 FFFF
800EDE84 FFFF
800EDE86 FFFF
800EDE88 FFFF
800EDE8A FFFF

봉신영역 엘츠바유

● 엑스트라 메뉴 및 모든 캐릭터 등록
800A83E0 FFFF
800A83E2 FFFF
800A83E4 FFFF
800A83E6 FFFF

● 스페셜 스톡 메뉴
8004AD18 00FF

여자 캐릭터 치마 들추기

● 고정
8004FEE0 00FF
8004FEE2 2442

● 뒤집어짐(셀렉트 버튼)
8004FEE0 0000
8004FEE2 0000
D00A6064 0100
8004FEE0 00FF
D00A6064 0100
8004FEE2 2442

● 치마가 완전히 들춰짐
8002DFC4 0000
8002DFC6 0000

● 캐릭터 포즈 변신
8002DF54 1080
8002DF56 0002
D00A6064 0100
8002DF54 0000
D00A6066 0100
8002DF56 0000

블러디 로어 2

아케이드 모드

● 캐릭터 바꾸기
301FFB84 00xx(1P)
301FFB85 00xx(2P)

퀵 모드

● 캐릭터 바꾸기
301FF8E4 00xx(1P)
301FF8E5 00xx(2P)

● 무적
301C4508 0003(1P)
301C4509 0003(2P)

● xx(캐릭터)

00	유고
01	가도
02	그레그
03	미트수고
04	예릭
05	폭스
06	롱
07	바쿠류
08	유리코

● 셜롱, 가도 선택 가능
801C02E4 07FF

● 옵션 무비 전부 등록
301C02C0 000F

● 옵션 그림 전부 등록
801C02EC FFFF
801C02EE FFFF
801C02F0 FFFF
801C02F2 FFFF
801C02F4 FFFF
801C02F6 FFFF

● 커스텀 항목
801C02DC FFFF
801C02DE FFFF

● 네 번째 코스 선택 가능(스타트 버튼)
801C02E8 FFFF

● 보너스 옵션과 아트 갤러리
801C4520 FFFF

● 대미지 감소(1P)
8017F99E 1400
8017FA06 1400
8017FA16 1400

● 하이퍼 어택(1P)
8017F974 0000
8017F976 0000
8017F9A4 0000
8017F9A6 0000

● 노게이지 모드
301C02CC 00xx
(xx=00(일반), FF(게이지 없음))

● 암흑 모드
301C02CD 00xx
(xx=00(일반), FF(암흑))

● 카메라 모드
301C02B5 000x(x=0(일반), 1(카메라))

사일런트 힐(영문판)

● 무적
300B9C8D 0040
800B9C8E 0006

● 모든 무기의 탄환 무제한 & 재장전 없음
800B9BD8 0001

● 지도 입수
800BC768 0002

SILENT HILL

● 완성된 지도
800BC7D8 FFFF
800BC7DA FFFF
800BC7DC FFFF
800BC7DE FFFF
800BC7E0 FFFF

● 모든 아이템 1
50002804 0000
300BC605 00FF

● 모든 아이템 2
80053136 2400

● 게임 플레이 시간 0:0:0
800BC854 0000
800BC856 0000

● 클리어 스테이트 모드
800B9D02 3800

● 모든 무기 입수
50000404 0001
300BC604 00A0
50000304 0001
300BC614 0080

50000404 0001
300BC620 0084
300BC630 00E2
※ 이 코드를 사용시 게임을 새롭게 시작하지 않으면 다른 아이템을 지우게 됨.

슈퍼 히어로 작전

● 돈
801D9FE4 423F
801D9FE6 000F

● 1회 전투시 경험치 최대
801E3664 FFFF

● 1회 전투시 습득하는 골드 최대
801E3666 FFFF

● 전투중 강제로 톨키즈 배치시킴
801BD508 03E7
801BD50A 03E7
801BD50C 03E7
801BD50E 03E7
801BD511 03E7

아머드 코어 마스터 마스터 오브 아리나

● 크레디트 최대
8003EA98 E0FF
8003EA9A 05F5

● 시나리오 AP 최대
D007B006 1040
801E6BB8 9C38

● 시나리오 시간 무한대
D0052726 2462
800A0DCC 5000

● 아리나 AP 최대
D007B3E2 1040
801D8590 9C3B

● 부스터 언제나 최대
800451CE EA60

● 부스터 성능 최대
8004540E 4040
80045410 4040
80045412 4040

● 아리나의 적 AP 0
D007B3E2 1040
801D8708 0000

● 탄창

	첫 번째 탄창	두 번째 탄창	세 번째 탄창
1000발 소지	8004549E 03E8 800454A0 03E8	800454DC 03E8 800454DE 03E8	8004551A 03E8 8004551C 03E8
록온 최대속도	300454B0 00FF	300454EE 00FF	3004552C 00FF
록온 갯수	300454B2 000x	300454F0 000x	3004542E 000x (x=1~6, 미사일계의 무기)
재장전 시간 0	300454B3 0000	300454F1 0000	3004552F 0000
공격력 9999	800454B6 270F	800454F4 270F	80045532 270F

● 중량을 초과하더라도 출격 가능
8003EAEA 0001

● 강화인간 수술 횟수
3003EAE8 000x

● x

0	보통 인간
1	기본적인 레이더능력 습득, 레이저 블레이드에서 충격파 발생
4	2족계도 동작 가능. 어깨 장착 캐논 발사 가능.
6	부스터의 게이지가 2배가 됨

※ 레이저 블레이드 충격파는 O버튼을 누른 후, 타이밍에 맞춰 X버튼을 누름

트루 러브스토리 2

동경성

● 히타노 아오이
8016C254 03E7

● 후카야마 시나에
8016C290 03E7

● 나나세 카스미
8016C1D4 03E7

● 모리시타 아카네
8016C284 03E7

● 카지마 코다치
8016C1C8 03E7

● 미즈키 아유미
8016C288 03E7

호감도

● 히타노 아오이
8016BBB4 03E7

● 후카야마 시나에
8016BBDC 03E7

● 나나세 카스미
8016BB74 03E7

● 모리시타 아카네
8016BBCC 03E7

● 카지마 코다치
8016BB6C 03E7

● 미즈키 아유미
8016BBD4 03E7

● 두근두근 패러미터
8016B86C 0064

● 앨범의 모든 그림 보기
801D1318 FFFF
801D131A FFFF
: 2바이트씩 더함
801D13B8 FFFF

● 두근두근 게이지 최대치 고정
3016B86C 0063

● 주인공의 아이템

농구화	801D1014 0001
과자 만들기 책	801D1018 0001
재봉 세트	801D101C 0001
퍼즐	801D1020 0001
풍경사진집	801D1024 0001
스푼 세트	801D1028 0001
봉제	801D102C 0001
꽃다발	801D1030 0001
리본	801D1034 0001
베개	801D1038 0001
강아지 먹이	801D103C 0001
반창고	801D1040 0001
동물 브로치	801D1044 0001
홍차	801D1048 0001
스포츠 타올	801D104C 0001
일본차	801D1050 0001
우산	801D1054 0001
철학 책	801D1058 0001
허브 오일	801D105C 0001
별자리 책	801D1060 0001
쿠션	801D1064 0001
구두	801D1068 0001
사진 스탠드	801D106C 0001
수채화	801D1070 0001
손으로 짠 스웨터	801D1074 0001
손수건	801D1078 0001
수공예 파자마	801D107C 0001
머그 컵	801D1080 0001
키 홀더	801D1084 0001
돈지갑	801D1088 0001
게임 소프트	801D108C 0001
이상한 병따개	801D1090 0001
수채화집	801D1094 0001
손으로 짠 머후라	801D1098 0001
연필꽂이	801D109C 0001
양말	801D10A0 0001
신선한 야채	801D10A4 0001
손목시계	801D10A8 0001
오르골	801D10AC 0001
국어사전	801D10B0 0001
손수건	801D10B4 0001

우주 전함 야마토 -머나먼 별 이스칸달-

야마토

● HP
801E47F4 xxxx

● 최대 HP
801E47F6 xxxx
(초기값=2710(10000)

● 에너지
801E4C58 xxxx

● 제 1주포의 HP
801E49D0 03E8
손상 70%이상: 회전 기능 정지
손상 90% 이상: 사용 불가

● 제 1주포의 최대 HP
801E49D2 03E8

● 제 2주포의 HP
801E49F4 xxxx

● 제 3주포의 HP
801E4A18 xxxx

● 제 1부포의 HP
801E4A3C xxxx

● 제 2부포의 HP
801E4A60 xxxx

● 좌현 대공기총의 HP
801E4A84 xxxx

● 우현 대공기총의 HP
801E4AA8 xxxx

● 고다이 스스무의 HP
801E4CA4 xxxx(최대 9999=270F)

● 고다이 스스무의 최대 HP
801E4CA6 xxxx

● 고다이 스스무의 경험치
801E4CA8 xxxx

● 시마 다이스케의 HP
801E4CB4 xxxx

● 모리 유키의 HP
801E4CC4 xxxx

● 오키타 쥬우조우의 HP
801E4CD4 xxxx

● 사나다 시로우의 HP
801E4CE4 xxxx

● 아나라이저의 HP
801E4CF4 xxxx

● 토쿠가와 히코자에몽의 HP
801E4D04 xxxx

● 아이하라 요시카즈의 HP
801E4D14 xxxx

● 남부 야스오의 HP
801E4D24 xxxx

● 오오타 켄지로우의 HP
801E4D34 xxxx

● 카토우 사부로우의 HP
801E4D44 xxxx

● 사도 사케로우의 HP
801E4D54 xxxx

아가동산

안녕하세요. 플스 유저 여러분, 혹시 여러분들 중에는 '이제 FF8도 나왔으니 플스에서 더 이상 기대할 만한 게임은 없어'라고 생각하시는 분이 있는 것은 아니겠지요?
비록 FF8이 나오기는 했지만 앞으로도 더욱 재미있는 플스용 게임들이 등장할 예정이니 계속 기대하도록 하세요.

비트 매니아 공략 좀 해주세요!

아가박님께.
요즘 비트 매니아에 심취(?)해 있는 고등학생입니다. 그런데 게임파워에선 비트 매니아 공략을 왜 안 해주는 겁니까? 비트 매니아를 하면서 너무 어려운 점이 많은데 공략은 없구 미치겠습니다(특히 SKA). 제발 부탁드리오니 이번 달 P코너에서 비트 매니아 공략을 부탁드려 봅니다. 전국의 수천 비트 매니아를 대표해서 부탁드립니다. Please

비트 매니아라~ 정말 재미있는 게임이죠. 그러나 이 게임을 공략하기에는 조금 애매한 점이 있습니다. 이 게임은 전적으로 손가락의 순발력과 판단력(?)이 게임의 승패를 좌우하기 때문에 플레이어의 역량에 맡길 수 밖에 없죠. 그렇기 때문에 설령 공략을 한다고 할 지라도 플레이어 자신이 제대로 못 한다면 별 도움을 되지 않을 거라고 생각해요. 그건 그렇고 SKA! 정말 어렵죠~

새로운 탄생!

안녕하세요. 아가박님. 저번 달에 뽑혔더군요. 우후~ 이번 달에는 모두에게 축하받을 일이 있어서 사연을 씁니다. 언제인지는 까먹었습니다만 저희 담임 선생님께서 출산을 하셨습니다. 모두의 아쉬움속에서 불룩해진 배를 만지며 1학기도 못 끝내고 헤어져야 했던 저희 선생님께서 출산을 하셨단 말입니다!!!(왠 흥분) 물론 1/30정도때 놀러가 볼 예정입니다. 만약 이 글이 뽑히고 파워가 일찍 나온다면 파워를 들고 놀러 갈 수 있을텐데…, 죄금 아쉽습니다. 음, 그리고 딸을 낳으셨다고 하시더군요. 오~ 불쌍한 선생님, 이것으로 딸만 두 명, 하지만 새 생명의 탄생을 비판할 자, 그 누가 있겠습니까? 아가박님도 꼭 축하해주십시오(안 하면 나 삐질거야). 그리고 이 글을 빌어 선생님께 할 말이 있습니다. 선생님! 이진희 선생님~! 앞으로 국어시험 좀 쉽게 내주세요. P.S 우리 선생님은 국어 선생님입당~! 그럼 아가박님 다음 호에 뵙죠.

우선 무사히 출산을 하신 범재군의 국어 선생님께 축하한다는 말을 드리고 싶네요. 딸을 낳으셨다는데 딸이면 어떻고 아들이면 어떻습니까? 잘 자라주면 그만이지요. 아무튼 다시 한 번 축하드려요. 그런데 범재군! 혹시 선생님께서 이 글을 보신다면 앞으로는 국어 문제를 조금 쉽게 내주시지 않을까요? 다음 국어 시험을 한 번 기대해보세요.

PC게임이 아닌! 플스 게임을 하련다!

안녕하세요? 벌써 이번 편지가 4번짼데 이 편지도 빛을 발하지 못하겠네요. 전 게임파워의 열혈독자 김승조입니다. 아가박님께선 PC게임을 좋아하시나요? 전 광적인 정도는 아니지만 PC게임을 꽤 좋아합니다. 물론 플스는 광적으로 사랑하지만요. 요즘 PC방이 번창(?)하면서 컴퓨터도 없고 할 줄도 모르는 녀석들도 PC방에서 '스타크래프트'를 즐깁니다. 물론 '브루드 워'이지요. 전 PC방을 두 번밖에 안 가봤고 이젠 가지 않을 생각입니다. 저희 반 학생은 모두 34명인데 25-29명 정도가 PC방을 거의 매일같이 방문(?)해서 '스타'를 즐긴답니다. 전 PC방을 가지 않지만 그 녀석들 실력을 보니까 몇 점 나오지도 못 하고 저한테 깨질게 뻔한 녀석들이었습니다. 혼자 1시간동안 19만점밖에(편집자 주: 스타에 이렇게 큰 점수가 나오나?) 안 나오는 녀석이 그 중 좀 잘하는 녀석입니다. 상상이 안 가시나요? 그렇다고 그 녀석들한테 뭐라고 할 수도 없고…, 그 녀석들만 생각해도 PC게임을 잠시 잊고 싶습니다. 저에겐 역시 플스밖에 없는 것 같더군요. PC를 해도 플스만 하고 싶어지고 플스는 아무리 생각해도 잊고 싶지가 않거든요. '스타'는 하면 할수록 지겹지만 '메탈기어'나 'FFT'(전 FFT 매니아입니다), '사립', '슈퍼로봇F' 등을 하면 할수록 질리기는커녕 흥미만 더해가기 때문입니다. 아가박님은 어떠세요? 그럼 이만….

언제부터인가 PC 게임방이 선풍적인 인기를 끌고 있는데 그 이유는 누구에게 물어보더라도 아마 스타 크래프트때문일 거라고 할겁니다. 그 정도로 스타 크래프트의 인기가 하늘을 찌르고 있는 것이죠. 그러나 그렇다고 해서 모든 게이머들이 스타 크래프트를 좋아하는 것은 아닐 것이라고 생각합니다. 저처럼 스타 크래프트에 별다른 흥미를 느끼지 못하는 사람도 많이 있지요. 아무튼 저는 PC게임을 플레이하던지, 플스 게임을 플레이하던지간에 좋아하는 게임은 게이머 각자의 취향에 달린 것이 아닌가하고 생각합니다(물론 플스 게임을 플레이하면 더욱 좋겠지요).

DC를 못 샀어요!

우워어~ (DC때문에 열받은 로운이의 포효!!). DC! 사람 미치게 만드는구나! AH IGA IPARK! 제가 왜 미친 건지 들어 보세요. 98

년 12월 28일!! DC의 꿈을 안고 일본에 갔습니다. 심정이 끼어서 복돈으로 살 계획으로 BUT! 12월 1일 총 복돈 15,000円!!! 나의 계산으론 드림캐스트: 29,800円, VF: 5,800엔, 비주얼메모리: 3000円, 스틱: ?, 미궁속에 빠진 스틱값과 세금을 포함하면 한 5,000円은 받아야 돼요! BUT 1,5000円, 작년 20,000円을 주셨던 막내 이모가 5,000円, 셋째 이모 10,000円, 울 엄마 여전히 0 흑흑 그러나 다음 날 10,000이 생겼어요. 그러나 부족. 그래서 좌절. 결국 프라모델 2개와 PS CD EZ(에어가이즈), 초로Q 2, SF ZERO 3. 불황이라서 막내 이모는 돈을 못 쓰세요. 전에는 1대 사주실 분인데 포켓 프린터, 카메라, SFC 등…. PS를 제외 거의 모든 걸 사주셨거든요. 그래서 「드」자만 들어도 골이 빠개질 것 같습니다. TV에서 광고하는 수많은 DC의 광고, 한국와서도 친구들, 게임지 핫이슈는 DC흑-오-어어.

무슨 내용인지는 잘 이해할 수 없지만 아무튼 돈이 모자라서 일본 현지에서도 드캐를 못 샀다는 얘기인 것 같군요. 그러나 그 대신 플스 게임(그것도 정품)을 샀으니 그것으로 만족하고 드캐 사는 것은 다음 기회를 기약해 보세요.

메모리 카드! 죽었다 다시 부활하다

안녕하세요, 전 이제 99년에 1,2,3월호를 몽땅 사서 이제 POWER로 결정한 서광복이라고 합니다. 전 며칠 전 아주 슈퍼 울트라 캡숑으로 신기한 일을 경험했습니다. 며칠 전 친구 집에 오락하러 제 PS에 꽂혀 있던 메모리 카드를 뽑아 주머니에 넣고 뛰었죠. 그런데 예상치 못했던 방해물(?, 친구 부모님) 때문에 그냥 POWER를 보고, 학원 갔다가 또 뛰어왔죠. 그리고 집에서 TOP를 하려고 메모리 카드를 꽂았는데 오-악 메모리 카드에 있던 TOP 14시간짜리 슈퍼로봇대전 F 29판과 헝꺼랑, 포포로그 10시간 등 요새 갓 산 RPG들이 있었는데(요새 돈이 좀 많아서…) 그 때 전 순간 형한테 죽었다(형은 합기도 유단자)라고 생각이 들어서 꽂고 또 꽂아 보고 했으나 부활 불가능이라고 생각했습니다. 그러나 머리에 충격을 받았다가 다시 받으면 정상이 되니까, 혹시 플스 메모리에 이물을 대고 2-3번 던져대니까 오-신이시여… 부활. 메모리 카드에 있던 모든 파일이 큭큭큭…, 이로써 저는 생명을 연장할 수 있었고, 저도 계속 TOP 등을 자-알 하고 있어요, 그럼 이만….

광복군이 가지고 있는 메모리 카드는 정품이 아닌 대만, 홍콩제가 아닌가 싶네요(아니면 고장난 정품). 아무튼 죽었던 메모리 카드가 충격을 주었더니 다시 살아났다니~ 같은 경우에 처한 플스 유저들이 최후의 수단으로 사용해봐도 좋을 듯 싶네요(그렇다고 해서 멀쩡한 메모리 카드를 던지지 마세요).

버스트 어 무브 2가 나온다!

안녕하세요. 아니 그보다 헛! 버스트 어 무브 2가 나온다니 플스 소유 친구들은 광분하고 있습니다. 사실 그 누구보다 기쁜 건 저 자신이고요…, 제 소유 기종은 새턴이지만 곧 바뀔 겁니다(바꾸기 보다는 구입해야겠죠). 그 때의 그 감동 2에서도 다시 느낄 수 있었으면 좋겠군요.…(친구 집에서)

BUST A MOVE 2
THE WAIT……
IS OVER
COME IN SOON for you……

사연이 좀 썰렁하네요(내용이 없다는 게 맞겠군…). 아무튼 버스트 어 무브 2의 등장으로 플스 유저가 또 한 명 늘어나게 되었으니 기쁜 일이네요.

게임통신 잡지 PSKM 홍보

안녕하세요 아가박 형님. 저는 대구에 사는 열빵이 박형기입니다. 제가 글을 쓰는 이유는 다름이 아니라 제 동생 놈의 간절한 부탁 때문입니다. 뭐 제가 파워점수를 많이 받으면 그 선물은 제가 갖는다는 조건으로 말이죠…. 동생이 부탁한 것은 자기 동호회에 잡지를 소개하려고 하는 것입니다. 아가박님, 부디 제 동생의 간절한 부탁을 외면하지 말아주세요…, 그럼 제 동생이 부탁한 글을 올리겠습니다.

PSKM이란?

현재 PC통신 천리안 플스 동호회 PSK(Play Station Korea)에서 매달 발행하는 최초 게임통신 잡지를 소개하는 것입니다. 잡지의 명칭은 플레이 스테이션 매거진(pskm)입니다. 아직 시작단계라서 약 3달치정도만 발행한 상태이지만 언젠가는 게임파워같은 잡지를 만들려고 노력하고 있습니다. 그래서 저희 PSK에서는 게임파워의 뛰어난 광고력의 힘을 빌려 전국 방방곡곡에 홍보를 하려는 것입니다.

요즘 들어서 게임기 동호회를 중심으로 게임 관련 소식지가 조금씩 생겨나고 있네요. 아무튼 형기군 동생도 열심히 활동을 해서 저희처럼 아주 유명한 게임잡지로 발전시켰으면 좋겠네요.

게임 관련 직업을 가질 겁니다!

아가박 형님! 추운 날씨에도 열나게 게임을 즐기고 계시겠죠. 저는 얼마 전 PS를 산 서민권이라고 합니다. PS를 산 이유는 로봇대전 F와 FFVII을 하기 위해서입니다. 전 FF와 슈퍼로봇대전을 매우 좋아하거든요. FF는 1,4 빼고 다해봤습니다. 패미콤과 슈퍼패미콤… 아주 재밌었던 오락기입니다. 예전이 그립당-로봇대전은 제 1차 빼곤 다해봤어요. 정말정말 재밌습니다. 제가 왜 이런 얘기를 하나구요? 그건 FF와 로봇대전 시리즈를 혹시 안 해보신 분은 이번 겨울에 마스터하시라고요. 예전에 나왔던 시리즈도 요즘 것 못지 않게 재밌습니다. 저는 커서 게임에 관한 직업을 가지고 싶습니다. 게임점이나, 게임파워 같은 잡지기자나 반다이 직원(청소부, 유리닦이 같은 거라도)이 될 겁니다. 아가박 형! 제 이름을 기억하세요! 제가 커서 게임파워에 혹시 일하게 되면 게임에 대해 연구해 봅시다. 게임 열심 and 열심히 하시고 건강하세요.

THE KING OF FIGHT

FF시리즈는 저도 아주 좋아합니다만 슈퍼로봇대전 시리즈는 그냥 그렇네요. 이번에 FF8이 나왔으니 이 게임 시리즈를 안 해본 플레이어라면 한 번쯤 플레이해 보면 좋겠네요. 그리고 게임에 관련된 직업을 가지고 싶다고 했는데 게임점이나 게임잡지 같은 것은 괜찮지만 반다이의 청소부나 유리닦이는 별로 권하고 싶지 않네요. 솔직히 말해서 그건 게임하고 거의 상관이 없는 것이니까요. 어쨌든 나중에 민균군이 게임파워에 들어오게 되면 함께 게임에 대해 연구해보도록 하죠(그 때까지 제가 살아있다면 말이죠).

복사 CD가 정품 CD였다니!

안녕하세요. 아가박 형. 저는 파워에 처음으로 펜을 드는 수빈이에요. 저는 파워를 사랑하고 플스를 사랑하는 아이입니다. 저는 우리동네 왕초보 게임샵 아저씨를 얘기하려고 합니다. 그 날도 저는 학교를 마친 뒤, 그 게임샵으로 가서 플스 CD를 보고 있었죠 저는 '테일즈 오브 데스티니'가 눈에 띄더군요. 그 CD를 골랐죠(번데기 형이 추천하는 게임) 집에 와 게임을 하려고 CD 케이스를 여는 순간, 전 놀랐죠 정품인 거예요. 복사 CD인 줄 알고 단돈 5000원 주고 산 CD가 정품이라니. 정품과 복사도 잘 구분 못하는 우리동네 게임샵 아저씨가 불쌍해요. 그 CD를 갖다줘야 착한 일인데 아직 제 서랍에 있어요. CD를 어떻게 해야 할까요? 아가박 형. 감기 조심하세요. 추신: 아가박 형 파워도 이름을 바꿀 생각 있으면 이 이름 어때요 '게임 왕입니다요' 길죠. 썰렁-

수빈군이 산 그 CD 혹시 정품처럼 생긴 복사 CD가 아닐까요? 위 표면에 CD 프린팅까지 완벽하게 되어 있는 CD를 보고 정품으로 착각한 것일 수도 있거든요. 아래 면을 한 번 살펴보세요. 검은 색이 아니라면 그건 정품이 아니라 그냥 복사 CD인거죠. 그러나 진짜 정품이라면 그 게임점 아저씨가 정말 대실수(?)를 한 것이니까 좀 아까운 생각이 들더라도 정직하게 반환하도록 하세요. 그렇게 하면 그 아저씨가 앞으로 수빈군에게 더 많은 혜택(?)을 주실지도 모르니까요.

친구 기백이와 화해하고 싶어요.

안녕하세요? 저는 게임파워 매니아 현용입니다. 지금 시각은 1시 33분 37초를 지나네요. 그럼 본론으로…, 저는 주위에 좋은 친구들이 아주 많이 있습니다. 저와 같이 게임파워를 보는 경민이(알 것 같아요. 게임파워 99년 1월호 꼬투리에 이름만 나온 아이) 3학년(초등학교)때 알게 되어서 지금까지 우정을 나누고 있는 충현이, 2학년(중 2)때 같은 반이 되어 더욱 친해지게 된 원호, 동언이, 기훈이, 연준이, 그리고 학원에서 만나 단짝 친구가 된 기백이, 경록이, 키도 작고 잘 알지 못했던 승진이, 그리고 성철이, 남현이, 사야 등 같은 동네에 사는 아이들은 거의 알고 있습니다. 그러나 1월달 방학중 내 단짝 친구 기백이와 다투었습니다. 사실 기백이는 학원에 좋아하는 여자아이가 있습니다(기백이는 아직 말도 못 붙이고 있습니다). 사건(?)은 학원 끝나고 경록이와 기백이와 집에 가다 그 여자아이를 보았을 때 일어났습니다. 저는 그냥 장난삼아 기백이에게 "야 저-기 저-기 봐"라고 말했습니다. 기백인 빠르게 제 입을 막고는 지나갈 때까지 손을 놓지 않았습니다. 그리고 내 입에서 손을 떼자마자 나는 또 장난을 쳤습니다. 그러자 기백이가 삐져서 나한테 "아는 체 하지 마"라고 하였고 나는 무심결에 "응"이라고 했습니다. 기백이는 혼자 집에 갔고 나는 조금씩 후회했습니다. 그 때 내가 미안하다고 한 마디만 하면 될걸. 서로의 자존심 때문에 그러지 못한 것이 아쉬웠습니다. 지금도 학원에서 계속 보지만 둘다 거들떠 보지 않습니다. 아가박 형님. 이 사태를 어떻게 하면 좋을까요. 기백이와 말해 본 지도 3주가 되가는 것 같아요. 기백이와 친하게 지내고

실어져요. 어제(2월 1일) 꿈에는 기백이와 사과하는 꿈을 꿨습니다. 도와주세요, 아가박 형님. 오늘도 잠 못 이루다가 이 글을 씁니다. 그럼 도와주실 줄 알고 마치겠습니다.

현흥군이 먼저 용기를 내서 기백군에게 사과를 하는 것이 어떨까요? 기백군과 화해하고 싶다면 바로 지금이 그 기회라고 생각해요. 꿈에서 그랬던 것처럼요. 지금 이 글을 보고 있는 동안에 이미 친구와 화해했는지도 모르겠지만 만일 그렇지 않다면 친구에게 먼저 말을 걸어서 사과하세요. 아마 친구도 현흥군의 사과를 받아들이고 앞으로는 더욱 친한 친구 사이가 될 겁니다(그런데 사연이 좀 기네요. 다음부터는 조금 요약해서 쓰세요).

PS 에뮬이 날 슬프게 해~

이번 달 역시 안녕하십니까? 저는 인천에 사는 진정한 게이머 이유민이라고 합니다. 제가 사연을 보낼 수 밖에 없는 이유는 이렇습니다. 몇 달전만 해도 PC를 가지고 있는 제 친구들은 PS를 가지고 있는 저를 매우 부러워했습니다. 그러나 요즘 PS 에뮬이 생긴 이후 친구들의 생각은 달라졌습니다. 제가 "너 PS 산다면서 왜 안 사"하고 물으면 "이제 필요없어, 에뮬만 있으면 돼"라고 말합니다. 그런 말을 들을 때마다 저는 한숨을 쉬면서 비디오 게임기가 PC로 흡수되는구나 생각하며 걱정하였습니다(PS + PC = PC? 안돼…). 그러나 게임챔프의 명성에 파워를 더한 신감각 게임지 대 게임파워 3월호를 사본 후, 저는 PC를 가진 제 친구에게 이렇게 대꾸할 수 있게 되었습니다. "다음 주에 FF 8 나오는데 동영상이 매우 웅장할거래… 하하하" 속이 다 후련하더군요. 하지만 컴퓨터가 좋으면 동영상도 볼 수 있다나…, 게임기는 게임기대로 PC는 PC대로 나가면 좋을텐데 말입니다. 그렇죠! 그럼 19999+1

유민군 아직은 그렇게 걱정할 필요는 없어요. PC에서 돌아가는 플스 에뮬은 아직까지 100% 완전하지 않기 때문이죠. 상업용으로 발매되고 있는 플스 에뮬인 버추어 게임 스테이션(비록 매킨토시용이기는 하지만) 역시 모든 플스 게임을 완벽하게 실행시키지는 못하죠. 즉, 아무리 뛰어난 플스 에뮬이 등장한다고 할 지라도 에뮬레이터라는 한계상 완벽하게 실행되지는 못한다는 것이죠. 설사 완벽한 플스 에뮬이 나온다고 하더라도 그 때쯤이면 플스 후속기종이 나올테니까 그리 문제될 것은 없겠죠!

우리 형제는 게임을 너무 좋아해

안녕하세요? 아가박님! 저는 서울에 사는 한청일이라고 경기공 2월 10일 졸업(예정)인 80년생 남아입니다. 저는 PS를 2년전 형과 돈을 합쳐 구입했습니다. 그 때부터 저와 형은 PS가 생활의 일부가 되어 버렸습니다. 그래서 지금 군대에 가서도 게임을 잊지 못하는 저의 형을 위해 게임파워를 구입하여 매달 실리는 새로운 기사를 편지에 적어 보내곤 합니다(참고로 저희 집은 남자만 4형제입니다. 군대에 가있는 저의 형은 저의 바로 위의 셋째 형이고 저는 막내입니다). 제가 형에게 편지를 보내줄 때마다 저의 형은 게임 열정이 더욱 더 심해지고 저는 더욱더 알찬 정보를 보내주고 싶습니다. 이번 3월호에서는 '99년을 빛낼 소프트 40선'을 복사해 보내주고 '버스트어 무브 2'의 정보도 적어 보내주었습니다. 그러나 그것으로는 저희 형의 게임 열정을 따라가지 못하는 것 같습니다. 본래 PS를 구입하기 전 업소에서 게임을 즐기면 형과 저는 가정용 게임기 전용 소프트보다는 아케이드 게임의 이식에 더욱더 많은 관심을 가지고 있습니다. 그래서 아가박님께 여쭤보고 싶은 것이 있습니다. 그것은 현재 아케이드로 인기를 모으고 있는 '소울칼리버'의 PS로의 외식 여부에 관한 것입니다. 제가 보기에도 '철권 3'와 같은 기판을 사용한 것 같은 그래픽 수준을 보여주고 있어서 PS로의 이식이 가능할 것이라고 여겨집니다. 그러나 그것은 어디까지나 저의 추측 그래서 아가박님의 견해를 듣고 싶습니다.

청일군과 그 형이라는 분은 정말로 게임에 대한 열정이 대단하군요. 군대가 있는 형에게 게임 소식을 편지로 보낼 정도라니…. 그건 그렇고 아케이드용 소울칼리버가 플스로 이식될 것이라는 것이라고 자신있게 말하기는 힘듭니다. 왜냐하면 소울칼리버는 철권 3(시스템 12)보다 성능이 뛰어난 기판으로 개발되었기 때문에 이보다 성능이 낮은 플스(시스템 11)로 이식할 경우, 퀄리티가 떨어질 가능성이 있기 때문이죠. 게다가 몇 달전에 남코가 세가의 서드파티로 참가한다는 소식이 있는 만큼 소울칼리버가 드림캐스트로 이식될 가능성도 배제할 수는 없죠.

금고에 갇힌 나의 PS에

안녕하세요, 아가동산 교주님. 저의 이야기를 들어주세요. 저는 약 1년간 돈을 모아 PS를 사게 되었어요. 그런데 아버지한테는 비밀로 하고 할머니는 입이 무겁지 않으셔서 패밀리에 2만원을 줘서 샀다고 했었죠. 저는 매일 재밌게 했지요. 그러던 중 저는 누나와 싸우게 되었지요. 누나가 TV 프로그램을 봐야 한다고 했지만 저는 계속 했어요. 이 때 누나가 그만 24만원 주고 샀다고 말한다 하는 거예요. 그만 그 말을 할머니가 들으셔서 아버지께서 말하셨어요. 아버지는 노발대발하시면서 PS를 금고에 넣으셨어요. 저는 계속 PS를 하려고 금고 비밀번호를 알아내려고 노력하고 있습니다.

PS를 하기 위해서 아버지 몰래 금고를 열려고 하지는 마세요. 그 보다는 아버지께 앞으로는 열심히 공부하겠다고 잘 말씀을 드려서 금고에 갇힌(?) PS를 꺼내는 것이 나을 듯 싶네요. 괜히 아버지 몰래 금고를 열었다가 그 사실이 들통나서 더욱 큰 일을 당하기 전에 말이죠.

게임파워의 옥의 티

안녕하세요? 아가박님 파워를 아가박만큼, 아니 더욱 사랑하는 독자 민균입니다. 제 이름을 기억하실려나 이게 두 번째던 이번에도 무시하시면 안됩니다. 제가 이렇게 또 글을 쓰는 이유는 파워의 무궁한 발전을 위해서입니다. 물론 예전보다 많이 발전하고 지금은 타잡지를 제치고 정상에 우뚝 서있는 게임파워지만 옥의 티는 있겠죠? 이번에 그 옥의 티에 대해 말씀드릴까 합니다. 일단 부록부터 말씀드리죠. 타잡지들보다 신선한 것을 추구하는 게임파워, 작년 10월말 메모리 카드 케이스 기억하시겠죠? (그 땐 게임챔프였죠) 특이하고 의도는 참 좋았습니다. 그런데 메모리 카드가 케이스에 잘 안 껴지는 것이었습니다. 낀다 해도 빼기가 힘들었습니다. 그 자리에 먼저 부수고 싶었지만 파워 제작팀이 성의있게 만드셨는데 부셔버리기엔 너무 죄송해서 방구석에다 그냥 놔두었습니다. 그리고 전 아무리 PS유저지만 파워의 부록은 거의 PS위주입니다. 어쩔 수 없다는 건 알지만 그래도 다른 기종 유저도 생각하셨으면 합니다. 그리고 파워는 잔 실수가 너무 많습니다. 이런 점을 고쳐서 게임잡지계를 계속 평정(?)하셨으면 합니다. 아가박님도 파워를 위해 조금만 더 열심히 뛰셨으면 합니다. 다음 달은 파워의 좋은 점을 가지고 찾아 뵙겠습니다. 그럼 아가박님 몸 건강히 계세요. 다음 달에 또 놀러 올게요.

윤민군의 충고 정말 고맙습니다. 저희 파워 편집진들도 나름대로는 최선을 다해서 독자의 성원에 부응하고자 합니다만, 가끔은 저희가 생각지도 못한 실수가 발생하기도 하지요(시간에 쫓겨서 그렇기도 합니다만…). 작년 10월에 특별부록으로 나간 메모리 카드 케이스의 경우는 CD 케이스와 메모리 카드 케이스의 두께 차이를 저희가 착각하는 바람에 그런 실수가 발생하고 말았습니다. 앞으로는 부록 제작시에 이런 실수가 없도록 더욱 신경쓰도록 하겠습니다. 이외에도 저희가 잘못하는 점이 있다면 계속 개선해 나갈 생각이오니 앞으로도 많은 성원을 부탁드립니다.

고원내 시설 Y2K (?) 점검중에 온 입장객

X-File

봄이 오는 듯…

일본 내에서 일대 소동으로 비춰졌던 DC의 발매. 그러나 요란한 시작 후 3달 남짓한 기간동안 발매된 소프트의 개수는 열손가락으로 꼽고 조금 남을 정도였다. 물론 다수의 소프트가 발매되는 것이 반드시 좋은 현상이라고는 할 수 없다. 발매되는 소프트의 완성도가 높고 소비자의 만족도가 높다면 소프트의 개수는 그다지 문제될 것이 없다고 말하는 이들도 있을 것이다. 그러나 게이머의 입맛이 너무도 다양화된 오늘날 DC의 소프트가 다양하게 등장하지 못한 것은 하드웨어 등장 초반의 부진을 만들어내는 이유가 되기에 충분했다.

It's me! Kaji!

봄의 소리가 들려오는 2월말부터 3월말은 DC에도 봄이 오는 시기가 되지 않을까 싶다. 다양한 고객의 입맛을 따라가는 기간이 될 지는 아직 미지수지만, 이제까지 발매된 수만큼의 소프트웨어가 발매전선에 서 있다는 것은 더욱 많은 유저들을 이끄는 계기가 될 것임은 누구나 예측할 수 있을 것이다. 극소수에 지나지 않았던 DC 유저가 혼자서 게임을 즐겨야 했던 때를 지나, 어젯밤 즐긴 게임을 친구와 함께 얘기할 수 있는 시기가 온다는 말이다. DC가 고급 하드에서 게임기로 변해가는 첫 단계는 이번 봄이 될 것이라는 예상이다.

FF라는 소프트는 PS의 성공에 지대한 공을 세운 작품이다. FF7이 PS로 플랫폼을 옮겼다는 것만으로 다수의 유저들은 주저 없이 'FF7을 위한 PS구입'에 참여했고, 8편에 이르러서는 200만장 예약(DC 판매량의 2배가 넘는)이라는 상상만으로도 엄청난 파동을 일으켰다.

구입 계기를 만드는 소프트라는 역할을 너무도 충실하게 달성해낸 작품…. FF는 단순한 대작의 범주를 벗어난 '리드 소프트'가 아닐까 싶다.

그러나 이런 '리드 소프트'의 사이사이에는 다양한 대소 소프트들이 존재했다는 점을 놓쳐서는 안될 것이다. 하드의 인기를 한순간에 올리는 것은 '리드 소프트'의 역할이지만, 그 하드웨어의 인기를 지속적으로 다져주는 것은 수년에 한방인 '리드 소프트'의 능력 밖에 있다. PS의 성공은 '리드 소프트'와 그 사이에 존재하는 크고 작은 소프트들이 지속적으로 만들어온 강약의 리듬과 선율이 있었기에 가능했던 것이 아닐까?

이제 서서히 고개를 들어가는 DC에도 그러한 절묘한 강약의 조화가 존재할 것인가에 대해 DC 유저의 한사람으로 의문과 기대감을 가지게 된다. DC의 봄, 서서히 몰려오는 DC의 물결 속에서 거대한 강박자를 연주할 소프트는 과연 어느 것이 될지…

코에이

일곱개의 비관 전율의 미소

코에이가 DC로 게임을 준비중이다. 이 정보는 사실 몇 달 전부터 떠돌던 것이었으나, 그 확실한 모습이 보이기 시작한 것은 최근의 이야기이다. 그중에서도 독자들의 관심을 가장 크게 끌만한 작품 '전율의 미소'의 소식과 함께 나머지 코에이 작품들의 소식도 묶어서 전한다.

戦慄の微笑

▶제작사: 코에이	▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 여름	▶발매가: 6,800엔

상상의 시스템이 현실로 '페어콘 시스템'

새턴으로 발매된 3D 어드벤처 '일곱개의 비관(七つの秘館)'의 후속작이 드림캐스트로 개발 중이다. 게임의 내용은 그야말로 상투적인 퍼즐 풀기형 호러 액션 어드벤처. 그러나 「전율의 미소」는 또 다른 면에서 어드벤처 게임의 가능성을 보여주고 있다. 어드벤처 게임이 그야말로 '난무'하고 있는 요즘, 점점 비슷해져만 가는 어드벤처 게임계에 참신함을 던져줄 새로운 시스템을 탑재하고 있기 때문.

이것은 '96년 발매된 전작 「일곱개의 비관(七つの秘館)」

페어콘 시스템?

「전율의 미소」가 참신함을 주고 있는 까닭, 기대를 모으고 있는 까닭은? 바로 '페어콘 시스템'이라는 것 때문이다. '페어콘'이란 두가지 의미를 가진 줄임말이다. 즉 '페어 컴비네이션(Pair combination)'과 '페어 컨트롤(Pair control)'을 일본어로 옮겼을 때 공통되는 부분인 '페어콘(ペアコン)'만을 취한 신조어인 것이다. 쉽게 설명하면 두사람이 동시에 게임을 즐기게 되는 시스템을 말한다. 대전 게임 혹은 액션게임에서나 볼 수 있었던 2인 동시 플레이라는 개념을 어드벤처 게임에 혼합시킨 것이다. 이해가 안가는 사람들은 그림을 보면서라도 억지로 이해시켜보길 바란다.

보통 어드벤처라면 뒷사람은 그냥 따라다니기만 하는 존재. 「전율의 미소」에서는 한 화면 안에 있는 두 사람이지만 각각 다른 행동을 취할 수 있다. 협력 플레이를 할 수도 있고 방관 플레이를 벌일 수도 있고…

여러 가지 조건에 의해서 두 사람은 각자 행동을 펼치게 된다

두 사람이 다른 진행을 하고 있을 때는 그림처럼 화면이 분할된다. 각각의 임무를 수행하며 보다 박진감 있는 전개를 벌일 수 있다. 가령 너는 싸워라. 나는 떡을 썰고… 뭐… 이런 스토리는 안 나온다

한사람이 플레이할 경우는 CPU가 나머지 한편을 맡아서 저택 여기저기를 돌아다닌다. 이 경우는 플레이어의 화면만 출력되고, 나머지 한 캐릭터는 독자 행동을 펼친다

2P 캐릭터

시라카와 레이나

2P 컨트롤러를 맡아줄 여인을 찾는 것이 발매전까지의 미션. 혼자 1, 2P를 하겠다는 생각은 무모하다. 비트매니아가 아니다

이름이 낯익다. 그러고 보니 전작의 여주인공의 이름도 시라카와 레이나! 하지만 전혀 다른 인물이다. 아스카의 후배이자 애인.

1P 캐릭터

아스카 케이

생물학을 전공하고 있는 호기심 왕성한 젊은이. 주인공이다. 행동력과 결단력이 뛰어난 젊은이. 아쉽지만 당연하게도 일본인…

연인과 함께라면 유전공학이 만들어 낸 돌연변이 몬스터 따위는 GUM이라고 생각해도 좋다

DREAMCAST

등장인물

두 명의 플레이어 캐릭터를 제외한 나머지 등장인물을 소개한다.
이야기의 어느 부분에서 어떤 역할을 맡게될 것인지?

어니스트 맥퍼슨

미국인 대학교수. 환경과 바이오 공학을 연구하는 재단의 운영자이기도 하다. 레이니의 집안과 맥퍼슨 가문은 친척지간이다.

앨런 맥퍼슨

어니스트의 아들. 차가운 인상을 소유하고 있는 것으로 보아 선한 편에 설 것처럼은 보이지 않는다.

크리스티 맥퍼슨

어니스트의 딸(사실은 죽은 여동생의 딸). 설정 상의 연령은 16세. 히히~ 멋소시!

게오르그 슈나이더

아무리 좋게 보려고 해도 좋은 인상을 가질 수 없는 독일인. 놀랍게도 과학자.

타치아나 바렌코프

러시아 출신의 23세 여인. 터진 스커트 사이로 보이는 레깅스(속바지일까?)는 도대체…

리처드 랭커스터

28세의 영국인. 서양인의 일반적 특징인 가슴털(毛)이 눈에 띄지 않는 것이 특징.

○더욱 필끔해진 그래픽과 함께… 새로운 시스템과 함께… 이어 기대! 기대!

코에이의 다른 DC 타이틀도 주목!

삼국지 VI

■발매일 : 3월 25일 ■발매가 : 9,800 엔

'코에이'라는 메이커를 한 마디로 나타내주는 작품. 어떤 종류의 게임 시스템을 가지고 있더라도 거쳐가지 않을 수 없는 작품 삼국지 6편이 DC에도 등장한다. DC의 다른 게임에 비해 다소 비싼 가격이 흠이라면 흠.

리얼타임적인 요소가 가미되어 더욱 흥미로운 삼국지 6편

변함없이 역사속의 사건들이 이벤트로 등장한다

노부나가의 야망 -장성록-

■발매일 : 3월 25일 ■발매가 : 9,800 엔

이미 다른 기종으로도 발매된 「노부나가의 야망- 장성록-」또한 DC로 등장한다. 타기종에서는 볼 수 없었던 오리지널 요소(에디트 기능, 추가 시나리오, 새로운 이벤트)로 무장하고 있다. 7편까지 이어질 수 있다는 것은 재미가 바탕이 된다는 점을 명심하자.

플레이어는 일본 한 지방의 권력자가 되어 전국으로 그 세력을 넓혀 나간다

능력치를 자신이 원하는 대로 에디트 할 수 있다

마작 대회 II

■발매일 : 3월 4일
■발매가 : 6,800엔

새턴용 마작 대회 스페셜의 후속작이다. 4인 마작의 형태를 띄고 있으며 상대하는 캐릭터는 클레오파트라 등 세계의 위인(?)들이다. 「리얼 마작 시리즈」등에 비해 이기는 기쁨이 현저히 적을 듯….

…클레오파…트라

…히히…히…DC용 게임이다

© KOEI

의문의 게임

언더커버 - AD2025 KEI -

수 개월 전부터 일본의 각 게임지에는 의문의 광고가 게재되었다. 피묻은 드레스와 권총, 안락 의자가 담겨 있는 알 수 없는 광고는 바로 이 게임의 개발을 알리는 이미지 광고였다. 드림캐스트용 어드벤처 「언더커버」를 소개한다.

▶제작사: 펄스 인터랙티브 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99여름 ▶발매가: 미정

입사전부터 생각하고 있던 게임

일본 게임지에 게재된 의문의 광고… 그 모습이 이제 드러난다

「언더커버」의 개발사실이 일반에게 알려진 것은 극히 최근의 일이지만, 이 게임에 관한 계획은 드림캐스트가 발매되기도 전인 3년 전부터 추진되고 있었다. 아무에게도 알려지지 않은 채, 개발이 진행되어 온 게임, 「언더커버」는 과연 어떤 게임인가?

게임은 이렇게

이동시 달리기와 걷기, 공격시 때리기와 쏘기 등의 기본적인 동작과 함께 앉기 동작이 추가되어 있다. 몸을 숙여 적을 공격하는 일 또한 가능할 것으로 보인다

발표회에 공개된 앉아쏴 자세

○적과의 대치. 상대를 반드시 해치울 필요는 없다. 전의를 상실시키는 것만으로 충분

게임은 다양한 시점을 통해 전개된다

복장도 한가지가 아니라는 점

스토리 & 등장인물

2025년의 동경 우오시마 케이가 경시청 형사부 조사 제1과에 배속된지 9개월이 되던 때였다. 얼마 전까지만 해도 케이는 근무중 입은 큰 부상으로 삶과 죽음의 기로에서 헤매이고 있었다.
대수술을 통해 다시 정상적인 상태로 돌아왔지만, 1년 가량의 기억을 잃어버리게 된다. 새롭게 경찰 활동을 재개하는 그녀의 곁에는 고양이 모습의 로봇 '캣'과 연인이자 동료인 '리'가 함께 한다.
어느날 상사로부터의 급한 호출이 들이닥친다. 어떤 테러리스트가 케이와 리를 지목한 때문. 케이는 연인인 리와 함께 사건현장으로 향한다.

○2월 1일 제작 발표회에 소개된 오프닝 무비의 한 컷

우오시마 케이
현실에서는 참으로 보기 드문 미녀 형사. 직선적인 성격에 승부근성도 강하다. 범인에게는 냉정하고, 수사를 위해서라면 물불을 가리지 않는다

새미
게임에 등장 예정인 소녀. 아직 어떤 역할을 보여줄 것인지는 미정이다

론웨이
범죄조직의 보스. 케이에게 증오를 품고 있는 듯하다. 하지만 케이 본인은 어째서 론웨이가 자신을 노리는지 전혀 알지 못한다. 론웨이는 케이를 '코코'라고 부른다

게임의 배경도 다양하다

DREAMCAST

© PULSE INTERACTIVE

성숙한 모습으로 돌아오는 소녀들

센티멘탈 그래피티 2

98년 초, 새턴으로 발매되었던 게임. 파워(당시는 챔프)에서 엄청난 분량으로 공략했던 연애 시뮬레이션 게임. 「센티멘탈 그래피티」의 후속작이 드림캐스트로 등장한다. 발매일은 내년 1월! 새로운 주인공과 성장한 소녀들을 만날 날이 일년도 채 남지 않았다.

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 2000년 1월 27일 ▶발매가: 미정

전작은 해피엔딩이 아니었다?

전작의 주인공은 '만나고 싶다' 라고 쓰여진 발신인 불명의 편지 한 장을 손에 들고 소꿉친구(히로인들)을 만나기 위해 전국을 순방하는 로맨티스트이자 스테미너 왕성한 젊은이였다. 미인박명인가… 전작에서 너무 기력이 쇠진한 탓일까… 히로인들에게 새로운 추억을 안겨준 전작의 주인공은 사고로 세상을 떠나고 만다.

●전작의 주인공이 탑승하는 것은 황천행 열차였단 말인가… 소녀들의 고백도 부질없는 것으로

●오프닝 콘티 중에서, 주인공의 장례식에 모인 히로인들은 엄청난 슬픔에 빠진다

전편에서는 밝은 웃음으로 찾아온 소녀들이었지만, 2에서는 슬픔에 가득잠긴 얼굴로 등장한다

새로운 주인공 등장!

2의 플레이어 캐릭터는 사진부 활동을 하고 있는 대학 2학년생. 선배로부터 학교축제기간의 부서 홍보에 사용할 여학생의 사진을 찍어오라는 특명을 받은 주인공은, 카메라를 들고 거리로 나선다. 여기저기 카메라를 휘둘러대던 주인공. 그의 카메라에 잡힌 것은 마치 흑백 사진 속의 인물 같은 느낌을 주는 소녀들이었다. 그녀들은 주인공(전작)의 죽음과 함께 마음의 문을 굳게 닫아 버린 히로인들이었다. 마음이 따뜻한 주인공은 슬픔에 가득찬 히로인을 그냥 지나칠 수가 없었다.

2년이 지나 한층 성장한 소녀들. 사진은 '와카나'와 '에미루'의 스케치

소녀에서 숙녀로

주인공이 세상을 떠나고 많은 상처를 입은 소녀들. 2년이 지나 성장한 소녀들의 모습을 소개한다. 지면관계상 몇 명만을 간추려 소개한다. 나머지 소녀의 팬들에게는 죄송….

나가쿠라 에미루

가장 어린아이같은 이미지를 가지고 있던 에미루. 그녀는 훌륭하신 직업, 잡지사 기자가 되었다. 헤어스타일의 변화가 눈에 띈다

호시노 아스카

늘 화려한 것을 쫓던 아스카는 끝내 연예계로 발을 들인다. 이제 막 연예계에 발을 들인 아스카에게 주인공이 다가갈 틈이 있을까?

모리의 카호

스포츠 여인 카호는 예상대로 체육대학에 진학했다. 그녀도 헤어스타일에 변화가 있다. 아마도 주인공의 죽음에 충격을 받아서?

이야사키 와카나

뼈대있는 집안의 아가씨 와카나는 뜻밖에도 간호학교에 다니고 있다. 다짐하건데 사진속의 여인은 절대로 파티마 '우리를 (FSS)'이 아니다

© NEC INTERCHANNEL

나오미⇨DC는 역시 빠르다

더 하우스 오브 더 데드 2

나오미에서 DC로 이식되는 일련의 작품들이 엄청나게 빠른 이식속도를 보이는 것은 DC 유저에게 반가운 소식이 아닐 수 없다. 그중에서도 이 작품 「더 하우스 오브 더 데드 2」가 엄청난 속도로 이식이 된다는 것은 더욱 반가운 소식이 아닐까? 전용건과 함께 발매되는 좀비 해부 게임, 「더 하우스 오브 더 데드 2」의 소식을 전한다.

▶제작사: 세가 ▶장르: 슈팅
▶발매일: 3월 25일 ▶발매가: 7,800엔

초고속 등장! 좀비들과 만난다

국내 아케이드에서 이제 막 시동되는 게임을 한달 뒤면 가정에서도 즐길 수 있게 된다. 나오미에서 DC로 향하는 급속 이식. 「파워 스톤」에 이어 두 번째로 이식되는 게임 DC용 「하.오.데2」의 이모저모를 살펴보자.

그래픽은 아케이드의 그것 그대로이다

VGA BOX를 이용하면 게임 화면에 가까운 그래픽을 집에서도 감상할 수 있다(물론 PC용 모니터는 필수)

전용건에 진동 기능까지 추가!

「하오데 2」의 참맛은 뭐니뭐니해도 스틱이나 패드가 아닌 건 컨트롤러를 통한 빠른 게임전개가 아닐까 싶다. DC용 「하오데 2」는 아케이드의 그 느낌을 그대로 전할 수 있는 전용건이 동시에 발매된다. 이 전용건의 뒤쪽 슬롯에 진동팩을 삽입하면, 아케이드에서도 맛볼 수 없던 사격시 진동까지도 맛볼 수 있을 지도?

이것이 전용건

이곳에 VMS 혹은 진동팩을 삽입하게 된다

건 뒤쪽에는 방향키가! 이것을 응용하면 새로운 시스템을 가진 건슈팅을 만들 수도!

건강해진 좀비님들

2의 좀비들은 전작에 비해 안팎으로 비약적으로 튼튼해졌다. 뛰어난 하드웨어 성능 덕에 몸에도 많은 살이 붙게 되었고, 전작에 비해 내구성도 엄청나게 향상되었다(자세한 것은 지난달 공략참조). 전편의 좀비가 머리에 탄환이 명중되면 맥없이 쓰러지던 것에 비해 2의 좀비들은 머리에 탄환을 명중시켜도, 머리의 한 부분만이 떨어져 나간채 계속해서 플레이어를 향해 다가온다. 건강해진 좀비들을 처치하기 위해선 정확하고 효율적인 사격이 필요하다.

튼튼 좀비

어차피 죽은 몸! 눈 하나 없다고 대수냐!

다양한 분기

전작에서도 이전까지 슈팅에서 존재하던 것보다 월등히 많은 분기점을 보여주어 많은 이들의 호평을 받은바 있던 「하오데」. 2에서는 전작을 훨씬 상회하는 엄청나게 다양한 분기점을 보여준다. 분기를 찾아 들어가는 조건도 전작보다 훨씬 섬세해졌다.

○민간인 구출을 통한 분기, 전작에서도 쉽게 볼 수 있던 패턴

START ボタンでキャン

HOLD YOUR FIRE! HOLD YOUR FI

STARTボタンでキャンセル

HOLD YOUR FIRE! HOLD YOUR FIRE!

중간중간 등장하는 스토리 진행화면도 분기에 의해 변화?

화면상에 보이는 열쇠를 쏠 것인가 아닌가에 의해 분기가!

DREAMCAST

© SEGA

게임도 빠르고 발매도 빠르고

슈퍼 스피드 레이싱

이미 발매된 「세가랠리 2」와 곧 발매될 UBI의 「모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션 2」, 바이크 레이스 게임 「레드라인 레이서」, CRI의 「버기 히트」 등이 DC에 스피드감과 활력을 불어넣고 있다. 이제막 불붙기 시작한 DC 레이싱 게임계에 또 하나의 막강한 원군이 등장한다. 본가 세가가 만드는 C.A.R.T 레이싱, 「슈퍼 스피드 레이싱」이 바로 그것.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 3월 25일 ▶발매가: 5,800엔

시속 400Km에 달하는 초스피드 세계 C.A.R.T

C.A.R.T는 'CHAMPIONSHIP AUTO RACING TEAM'의 머리말만을 따온 것으로 F1과는 또 다른 초고속 스피드 레이싱을 일컫는 말이다. F1보다 차량에 관한 규정이 까다롭지 않기 때문에 차량의 스피드(현재까지 기록된 C.A.R.T 최고 스피드는 시속 375Km)도 월등하다. 현실 세계에서 맛볼 수 있는 최고 스피드의 레이싱 세계가 DC로 옮겨지는 것이다.

이 카트가 아니다

이것이 실제 카트용 차량. 구조가 단순한 오우벌 코스에 맞게 프론트 윙이 무척 작게 설계되어 있는 것을 알 수 있다.

한 화면에 20대 달하는 차량이!

게임에서 보여줄 스피드감도 기대가 되지만, 레이싱 중 다수의 차량이 한 화면에 등장하게 될 때의 상황 또한 기대가 된다. 심한 경우에는 무려 20대에 달하는 차량이 한 화면에 표시되는「슈퍼 스피드 레이싱」. 20대를 한 화면에 담고서도 발군의 스피드감을 유지할 수 있을 것인가?

한 화면에 20대!! 슬로우 모션이 되어버리면 어쩌나…

스피디한 '한 화면에 20대'를 두 손 모아 기도합니다

이런 건 요즘 기본입니다

어느 레이싱 게임에서나 내걸고 있는 '다양한 코스', '다양한 차종', 그리고 '코스와 차량의 현실성'. 「슈퍼 스피드 레이싱」도 역시 예외는 아니다. 등장 코스는 19개(개발중인 현재까지 공개된 수치)로 모든 코스가 실제로 존재하는 코스이다. 전형적인 오우벌(타원) 코스에서부터 일반적인 서키트 코스, 스트리트 코스까지 다양한 구성을 보여준다. 등장하는 차량들도 실제 카트 팀들의 데이터. 물론 드라이버들도 실명으로 등장한다. 현실감을 중시하는 만큼 차량의 설정이나 효과음까지도 원판의 그것을 그대로 옮겨온다고 한다.

코스의 구성도 다양

아직까지는 개발중 화면. 앞으로도 여러 단계의 업그레이드가 예상된다

○○카트의 특성(차량에 대한 제한이 적다는)상 팀별로 뚜렷하게 특성을 가지는 차량이 등장한다. 그것도 12팀이나. 더군다나 실명으로

© SEGA

두I 집I 살I 림I

스트리트 파이터 제로 3

2D 격투 게임은 새턴에 강력한 힘을 실어주는 존재였다. 타기종에 비해서 월등한 이식도를 보여주던 새턴용 2D게임. 그러나 최근 이식된 「스파제로 3」는 상대적으로 2D환경이 열악한 PS로 먼저 발매되어 충격 아닌 충격을 낳았다. 한 박자 늦게 새턴으로 찾아오는 2D대전 게임. 스트리트 파이터 제로 3의 소식을 전한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

DC에도! SS에도!

이 게임이 PS로만 발매되었다는 사실은 새턴 유저에게 충격을 주기에는 충분했다. 게임자체를 기다렸기 때문이기보다는, 타 기종보다 늘 높은 완성도를 보여주었던 캡콤+SS라는 조합이 깨진다는 것, 완성도 높은 캡콤의 2D 게임을 더 이상 새턴에서 만나지 못할 것이라는 일종의 절망감 때문이었다. 새턴 유저들의 한숨소리를 들었는지, 캡콤에서는 또 한번 자신들의 2D게임을 세가 머신에서 기동시킬 계획이다. 그것도 새턴과 DC 양쪽으로.

ⓒDC 와 SS 모두 PS보다 높은 완성도를 기대해 본다

화면은 포켓스테이션용 미니게임 화면. DC용 VMS대응 게임도 등장할 것인가?

ISM 시스템

같은 캐릭터라도 선택에 따라 전혀 다른 성격을 가지게 하는 시스템(아마도 이 시스템의 원조는 SNK가 아닐까 싶다)이 제로 3에 도입되었다. 게임속 인물을 자신의 스타일에 맞는 캐릭터로 순식간에 변화시키는 ISM 시스템을 소개한다.

X-ISM

여러 가지 복잡한 것을 싫어하고 한방에 상대를 날려버리고 싶은 이들(우리는 이들을 초보라 부른다)이 선택하면 뜻밖에 만족스러운 웃음을 지을 수 있는 ISM. 슈퍼 콤보 게이지는 한단계 뿐이지만 위력이 상당하다. 공중 가드 및 제로 카운터가 존재하지 않으므로 방어 보다는 공격을 주로 하는 이들은 주저없이 X-ISM을 선택하자. 전체적으로 「스파 ⅡX」의 시스템과 유사하다.

슈퍼 콤보는 한 단계지만!

한번 맞으면 게이지 쭉쭉 내려간다

Z-ISM

Z-ISM은 기본적으로 「제로2」의 시스템을 계승하고 있는 ISM이다. 슈퍼 콤보는 한 캐릭터당 2~3종류가 마련되어 있으며, 각 슈퍼 콤보는 3단계까지 그 위력이 나누어져 있다. 오리지널 콤보 기능이 삭제되어 있는 것이 「제로 2」와의 차이점. 상대방과 자신의 페이스를 적절히 조절하며 싸울 수 있는 이들이 선택하면 효과적일 듯.

모아 모아서

강력한 콤보를 만들자

V-ISM

위의 두 ISM은 지금까지 스파2 시리즈를 계승하고 있지만 이 V-ISM은 어느 것에도 속하지 않는 새로운 ISM이다. V-ISM의 특징은 슈퍼 콤보가 없고 오리지널 콤보만을 탑재하고 있다는 것. 오리지널 콤보중의 잔상에도 타격 판정이 생겼다는 것이 주목할만한 것으로 제대로 익힌다면 상대가 빠져나갈 구멍이 전혀 없는 엄청난 공격도 만들 수 있다. 그러나 환상적인 공격을 위해서는 엄청난 수련이 뒤따르기 마련. 역시 이것은 상급용 ISM?

얼마나 다양한 기술을 시간내에 연계시키느냐가 관건

오리지널 콤보 발동이다. 상대는 초긴장 발동

잔상들도 공격을 한다

SEGA SATURN/DREAMCAST

© CAPCOM

COMING SOON!!

시뮬레이션

■마이크로 넷 ■미정 ■미정

마리오넷 핸들러

무수한 파츠 조합으로 훌륭한 로봇을 만들어내는 이른바 파츠물 게임이다. 비슷한 시기에 등장할 것으로 보이는 프롬의 「프레임 글라이드」에 비해 다소 단순해 보이는 감이 없지 않으나, 또 다른 고몰입도 게임이 나올 가능성 또한 부정할 수 없다.

어드벤처

■세가 ■3월 25일 ■5,800엔

블루 스팅거

발매 연기로 인해 초반의 기대가 한풀 꺾여 있는 블루 스팅거. 하지만 이 작품이야말로 DC 액션 어드벤처 게임의 가능성을 한껏 보여줄 수 있는 작품이 아닌가 한다. 다양한 무기와 박진감 있는 화면을 기다려 보자.

■파나소닉 원더테인먼트 ■4월 8일 ■6,800엔

웹 미스터리 -예지몽을 꾸는 고양이-

가상 웹공간을 돌아다니며 수사를 펼치는 실사 어드벤처. 수백여개에 달하는 홈페이지가 게임속에 등장하여 실제 인터넷과 같은 다양함을 제공한다. 게임중에 우리나라의 풍경이 등장하는 점도 주목할만하다.

■아틀러스 ■99년 말 ■미정

마검 X

여신전생의 아틀러스. 프린트 클럽(스티커 사진기)의 아틀러스라는 별명은 언젠가 이 작품으로 인해 뚝! 떨어져 나가지 않을까? 엄청난 퀄리티를 보여주는 개발화면. 이대로만 발매된다면 마검 X가 한 시절을 뒤흔들 수도?

퍼즐

■컴파일 ■3월 4일 ■5,800엔

뿌요뿌욘

4명이 한꺼번에 즐길 수 있는 '넷이서 뿌요' 모드로 가족, 혹은 친구들 사이에 비명소리를 높여볼 수 있다. 오프닝 동영상과 기존의 모드를 한층 발전시킨 '퍼즐 뿌요' 등은 한 때의 즐거움을 줄 수 있을 듯. 하지만 이미 뿌요에 질린 이들이라면….

격투액션

■타이토 ■3월 4일 ■5,800엔

사이킥포스 2012

3D 공간을 최대한으로 활용하는 격투 액션 사이킥 포스 2012가 드디어 등장한다. 일본에서는 작년도 베스트 게임으로 평가받기도 했던 본 작품. DC로 발매되는 것을 계기로 또 다른 돌풍을 만들어 낼 수 있을 것인가?

레이싱

■UBI 소프트 ■3월 11일 ■5,800엔

모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션 2

드캐가 풍성해지는 달, 3월. 그 대열에 '모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션 2'라는 긴 제목의 레이싱 게임도 참여한다. 치밀한 튠업과 훈련으로 정상의 자리를 차지하자. 실제 모나코 거리의 풍경이 담겨있다는 점은 내세울만하다.

■CRI ■4월 1일 ■5,800엔

버기 히트

프로그래머 집단, 기술력의 CRI가 내놓은 오프로드 레이싱 게임. 레이싱에 육성적인 요소(학습 시스템)를 가미한 것이 게이머들의 관심을 끌고 있다. 같은 오프로드 계열인 세가랠리 2와의 비교 또한 흥미로울 듯.

비주얼 노벨

■워프 ■3월 11일 ■4,800엔

리얼 사운드 -바람의 리글렛-

이미지 비주얼이 추가된 리얼 사운드. 리메이크 작이기는 하지만 워프가 DC로 내놓는 첫 번째 작품이기에 관심을 끈다. D2의 체험판에 해당하는 D2 쇼크가 함께 포함되어 있다는 점도 구매욕을 불러 일으킨다. 저렴한 가격 또한 매력.

SEGA SATURN

SS 어드벤처

■키드 ■3월 18일 ■6,800엔

키스부터 …

PC용 게임의 이식을 통해 성인용 게임을 얼마만큼 어린이용으로 만들 수 있는가를 여실히 보여줘 왔던 메이커 키드가 제작중인 오리지널 게임. 다소 높은 가격 설정은 자신감일까 오기일까…? 초회 한정판은 위의 가격에 1000엔을 더 보탠 가격.

SS 액션

■캡콤 ■3월4일 ■5,800/7,800(램팩 포함)

D&D 컬렉션

아무 말도 필요없는 작품. 4인용 지원이 안된다고 울상을 짓는 이가 있다면 벼락을 맞을 지도…. '드디어' 라는 말로는 표현 못할 만큼의 기다림을 거쳐 곧 발매된다. 이 시대에 새턴을 가지고서도 D&D를 구입하지 않는다면? …과연 구입하지 않을 새턴 유저가 있을까?

DC로 인터넷을 여행하자

DC 연재기획

모두들 국제전화를 통한 인증절차를 마치셨는지 궁금하군요. 인증절차를 확실히 밟았다면 이제 남은 것은 인터넷 여행 뿐! 이번호에는 인터넷 여행을 하기 위한 드림패스포트의 기본조작에 관해 알려드립니다. 일본어가 가득한 화면, 키보드가 없는 환경, 키를 누를 때마다 등장하는 알 수 없는 메뉴들. 당황하고 있을 시간은 없습니다. 헤매고 있는 시간에도 전화요금 고지서는 무거워 집니다.

메뉴를 파악하자!

1 도리캬스(DRICAS)

홈페이지인 '도리캬스'에 접속하는 아이콘이다. 전화가 연결되어 있지 않은 상태에서 이것을 선택하면 미리 설정해 둔 접속 번호(지난호 참조)로 접속한다.

2 게임 정보(ゲーム情報)

이 아이콘을 선택해도 마찬가지로 접속이 개시된다. '도리캬스' 아이콘과의 차이점은 화면에 표시되는 홈페이지가 세가 전체를 포함하는 사이트(세가 엔터테인먼트 유니버스)라는 점.

3 메일(メール)

메일과 관련된 서비스. 한글 메일은 주고받을 수가 없기 때문에 대다수 국내 유저들은 보고도 못 본척하는 게 정신건강에 좋다.

4 채팅(チャット)

실시간으로 IRC(인터넷 릴레이 채팅)을 즐길 수 있다. 닉네임과 패스워드 설정이 필요하다. 더불어 일본어 실력(실시간 타이핑을 할 정도의)과 키보드도 필수. 정신건강을 위해서라면….

5 옵션(オプション)

세부적인 선택사항에 관한 설정을 하는 곳이다. 상세한 내용은 다음과 같다.

- **오디오(オディオ)** - 출력되는 사운드를 모노(モノラル)/스테레오(ステレオ)로 전환하는 항목
- **자동절단(自動切斷)** - 아무런 입력도 하지 않을 때, 일정한 시간이 지나면 연결을 끊도록 하는 설정.
- **쿠키 설정(クッキの設定)** - 쿠키의 수신여부를 설정한다.
- **접속 프로바이더(接續プロバイダー)** - 인터넷 서비스 제공업체의 설정을 행하는 곳이다. 국내유저들은 오른쪽 항목(ユーザー契約)을 선택하자.
- **F키 등록(Fキー登錄)** - 키보드의 펑션키에 자주 쓰이는 단어들을 미리 입력해 둘 수 있다.
- **화면 설정(畵面設定)** - 디스플레이에 관련된 설정을 바꾸는 곳.
- **모뎀 설정(モデム設定)** - 모뎀관련, 측내선 번호, 시외전화 할인, 디지털 or 아날로그 회선에 관한 설정을 하는 곳이다.
- **설정종료(設定終了)** - 설정을 마치고 옵션화면을 빠져나간다.

6 유저등록(ユーザー登錄)

본패스워드(이전에 받았던 패스워드는 임시 패스워드이다)의 발급과 인증시 입력한 사항의 변경을 할 때 사용한다. 그러나 이미 인증을 받은 상태라면, 국내 유저들이 이 항목을 건드려야 할 일은 거의 없다.

7 추천(おすすめ)

북마크는 미리미리 편집에 두자

자신이 자주 가는 사이트를 북마크(しおり)에 등록시키는 모드이다. 뒤에 설명할 북마크와 같은 기능이다.

8 과금정보(課金情報)

일본에서 서비스를 받는 이들은 이곳에서 세부적인 요금관련 정보를 얻을 수 있다. 한국 사람은 신경도 쓰지 말자

트리거 버튼 사용을 익히자

L, R 트리거 버튼을 누르면 켜지고 꺼지는 메뉴화면이 있다. 실제 웹서핑을 할 때 빈번하게 사용하는 메뉴이므로 잘 알아두도록 하자. 오프라인(접속하지 않은 상태)에서도 미리 만들어 둘 수 있는 항목들이 있으므로 잘 파악해 두면 전화비 절약에 큰 도움을 줄 것이다.

미리 적어두지 못했다면 접속되어 있는 상태에서 적어 넣자

L 트리거 버튼

1, 홈(ホーム)

이 항목은 드림패스포트의 초기 화면을 불러오는 항목이다.

연결이 된 상태라면 굳이 초기화면으로 갈 필요는 없다

2, 북마크(しおり)

자주 가는 사이트가 있다면, 이곳에 기록해 두었다가 한번에 점프(ジャンプ)하도록 하자.

미리미리 넣어두는 것이 시간절약

3. 점프(ジャンプ)

원하는 사이트의 주소를 적어 넣어 해당사이트로 이동하고자 할 때 사용한다. PC용 브라우저의 URL 창, 혹은 열기와 같은 기능을 한다.

4. 메일(メール)

메인 화면의 메일 서비스와 같은 기능을 한다.

메일 서비스를 이용하면 드리캐스 홈페이지에 마련된 '사이버 펜팔'을 즐길 수도 있다

5. 채팅(チャット)

메인 화면의 채팅 아이콘과 같은 기능을 한다.

6.옵션(オプション)

메인 화면의 옵션과 같은 기능을 한다.

7. 연결(혹은 끊기)

오프라인시에는 접속(つなぐ)커맨드가 출력되고 온라인(접속된 상태) 상태에서는 끊기(切る)커맨드가 출력된다.

R 트리거 메뉴

1.돌아가기 2.진행하기

이 두 메뉴는 비디오 테이프의 REW, FF에 해당한다고 생각하면 이해가 빠르다. 그림을 살펴보도록 하자. 순차적으로 여러 사이트를 돌아다녔을 때에만 해당된다.

돌아감

진행하기

3. 다시 읽기

현재 출력된 사이트를 다시 한번 읽어들일 때 사용된다. 수시로 내용이 변경되는 사이트나, 로딩중 다운된 사이트 등은 이 메뉴를 통해 다시 한번 읽어 올 수 있다.

4. 중지

사이트를 읽는 것을 멈추고 싶을 때 사용한다. 자신이 필요한 정보가 출력되었다면 사이트 읽어오기를 중지시키는 것도 웹 서핑 시간단축의 한 방법이다.

5. 확대

TV모니터는 해상도의 한계를 가지고 있으므로 PC용 모니터만큼 섬세한 화면을 기대할 수 없다. 이같은 단점을 해소하기 위해 화면을 확대해서 볼 수 있는 기능이 포함되어 있다. 조그마한 문자 등은 이 확대 기능을 이용하여 확인하도록 하자.

보통화면

확대시에는 더욱 세밀하게 볼 수 있다

이것은 1.00버전. 1.01을 구하자

인증을 못 받는다고?

지난호 게임파워에 실린 대로 인증절차를 받던 중, 접속에는 성공했으나 '인증에 실패했습니다(サイン アップに失敗しました)'라는 메시지가 출력되어 난감함을 겪은 독자는 혹시 없었는지? 이와 같은 '기현상'이 발생하는 이유는 단 한가지이다. 세가측에서는 드림패스포트의 옛 버전인 1.00(초기 물량에 들어 있던 드림패스포트)으로는 더 이상 인증을 받을 수 없도록 제한하고 있다. 국내에서는 버전업 서비스를 받을 수 없으므로 1.00 버전만을 가지고 있는 사람들은 주변에서 빌려서라도 인증을 받도록 하자. 일단 인증을 받은 후라면 1.00으로도 인터넷 여행을 할 수 있다.

새턴人

2월 14일 오늘은 발렌타인 데이야
그렇다면 초콜릿을 먹어라
먹지 않는구나… 혹시 여자?
그렇다면… 이젠…
렌즈를 닦아야겠구나…

이제 겨우 1999년이라는 연도가 손이나 귀에 익숙하게 되었군요.
입학과 졸업을 맞아 변신하게 될 여러분들과 더불어 새턴인 코너도 대폭적인 변신을 시작했습니다. 여러분의 눈을 괴롭히던 깨알 글씨를 과감히 벗어나 읽기 편한 새턴인으로 다시 태어난 것입니다.
게다가 페이지도 50% 증가! 후훗! 올해 안에 4페이지를 만들겠다던 저의 바램이 반은 이루어졌습니다. 축하합시다.

Mr. Kaji. 저는 새턴人의 형님이라 할 수 있죠. 왜냐구요? 저 드림캐스트人이기 때문입니다.
역시 세가 놈들은 저를 실망시키지 않았습니다. 옛날에는 세가만을 진정한 게임제작자라 생각하고 세가만을 따랐습니다. 그래서 새턴도 샀구요. 그러나 초반에는 최강이었지만 날이 갈 수록 플스 등살에 밀려 기세가 점점 기울어 가더군요. 그래서 저도 시대의 흐름에 따라 플스로 바꾸어 버렸습니다. 그러나 세가의 파이팅 바이퍼즈만한 게임이 없더군요(저는 남을 무자비하게 패는 게임을 좋아합니다). 플스를 가지고 난 뒤 몇 년이 지나 DC가 나온 것입니다. 처음에는 DC가 너무 비싸고 고3이 되기 때문에 살 엄두를 내지 못했습니다. 그러나 집에서 미친놈 X랑을 했더니 사도 좋다는 허락을 받았습니다. 그래서 더욱 업그레이드 된 세가로 돌아오게 되었습니다. 빨리 DC가 많이 보급되서 GAMEPOWER에서 드림캐스트人이 생겼으면 좋겠습니다. 그럼 이만 펜을 던집니다. Bye Bye!

우호홋. 자랑 일색이군요. 부러운 독자들이 재완군의 이름을 보며 모난 돌을 준비하고 있을지도 모를 정도로…. 세가 게임에는 피할 수 없는 매력이 있습니다. 일언지하에 설명할 수 있는 것은 아니지만, 다른 어떤 메이커에서도 보지 못하는 특별한 매력이 있죠. 다수의 세가 매니아가 태어난 것도 그 매력에 동화된 것이 아닐까 하는 생각을 해봅니다. 그 매력에 사로잡힌 이는 비단 재완군만이 아닐 겁니다. 많은 사람들이 그 매력의 세계에서 헤어나지 못할 것이라고 생각합니다. 하지만 재완군은 고 3이 되는군요…. 미친X 발X이 어느 정도였는지는 모르겠지만 부모님도 정말 큰맘 먹으셨나 봅니다. 게임도 좋지만 자기 주변 땅을 다질 줄 아는 인간이 되었으면 하고… 인생의 선배로서 '게임은 적당히 할 것'을 충고합니다.
PS. 드림캐스트인이라는 코너는 절대 생기지 않습니다. 영원히 새턴人입니다. 언젠가 시대착오라는 말을 들을지언정….

안녕하세요. 가지님?
전 얼마전까지는 SS유저였지만 지금은 DC유저입니다. 죽도록 돈을 모아서 겨우 DC를 샀습니다. 그런데 요즘에는 열받아 죽겠습니다. 어떻게 된 거냐면 저는 DC를 매우 아끼고 사랑하는데 우리 반에는 DC를 무시하는 놈들이 있습니다. 어떤 녀석들이냐면 컴퓨터를 오락기 삼아서 열나게 두드리며 폼재는 바보 4인조입니다. 유일하게 DC를 가지고 있는 저를 무지 조아댑니다. DC를 보고 재미도 없고 컴퓨터가 훨씬 좋다며 DC를 보고 '고물'이라고 합니다. DC 살 돈 있으면 윌드컴을 사겠다면서 절 열받게 합니다. 사실 저희반에는 저와 친한 친구, 단 2명만 게임기를 하고 다른 아이들은 컴퓨터만 합니다. 게다가 게임기를 하는 친구는 PS 유저라서 제 편은 없다고 보는 게 낫습니다. 상황이 매우 불리서 바보 4인조에게 저항할 수도 없습니다. 가지님께서 혼좀 내주세요. 그리고 바보 4인조를 입다물게 할 방법을 가르쳐 주세요. 그런데 새턴人에 실리면 파워점수를 몇 점 주나요?
그럼 다음에 또 쓰겠습니다. 안녕히 계세요, 가지님. DC 王입니다요. 뽑아주세요. 꼭꼭 꼬—옥.

각 기종간의 열띤 투쟁이군요. 그런 경우에는 다수를 차지하고 있는 쪽이 압도적으로 우위를 차지하게 되는 것이 일반적이죠. 아무래도 여러 사람 목소리가 한사람보다는 크게 마련이니까요. 자기가 좋아하는 게임이 PC에 있으면 PC를, 게임기에 있으면 열심히 게임기를 두드리면 되는 것 아니겠습니까? 이것은 어디까지나 일반적인 답변…. 자기 것만을 최고라고 생각하는 얄미운 인간들이 주위에 있으면 정말 머리카락 다 빠지도록 스트레스 받는 일이죠. 극복방법은 일단 심리적인 초월을 통해 시작됩니다. 뭐라고 떠들던 간에 무시해주는 것. 물론 대개의 경우 상대편에서 도발해 오는 것이 순서일 겁니다. 도발에 응하는 것은 머리 빠지는 지름길입니다. 상대가 도발을 걸어오면 물을 마시러 가거나, 칠판을 지우러 가시길 바랍니다. 혹은 모의고사 문제지를 월별로 정리해 보는 것도 도움이 되지요. 이 같은 일련의 초월행동을 행하면 친구들은 일순 당황할 것입니다. 그리고 더 큰 도발을 가해오겠죠. 이 때 고개를 살짝 들어올려 '45˚고개들어 비웃음(몇달전 소개했음)'을 선사하십시오. 제대로 성공하면 4명에게 신나게 맞던가, 엄청난 승리감을 맛볼 수 있게 될 겁니다.
참고로 한마디 더! 계속적인 업그레이드를 요구하는 PC게임의 특성상 그 친구들의 컴퓨터는 더 빠른 고물화를 겪게 될 겁니다. 게임기의 경우는 몸(하드)에 옷(소프트)를 맞추는 경우이고 컴퓨터의 경우는 멋진 옷에 맞춰 몸을 변형시켜야 한다고나 할지….
초월하십시다.

안녕하세요? 저는 구미에 사는 김대영이라고 합니다. 저는 파워를 98년 4월부터 봤거든요. 재미있어서 옴-서론은 그만 접어두고 제 일명이 DC인 이유는 바로 드림캐스트 때문입니다. 제가 무척 드림캐스트를 좋아하거든요. 저희 학교에서 조 이름을 드림캐스트라고 지을 정도입니다. 그리고 조가는 엄청 웃기죠. 뽀뽀뽀 노래에 맞춰 부르면 됩니다.
조가: 우리는 씩씩한 드림캐스트, 명랑하고 바른생활 드림캐스트 <생략> 너무 길어요(3분은 소비).
제가 진짜로 하고 싶은 말은요, 제가 오늘 중학교 발표가 있었어요. 보니까 제가 지원한 학교가 안됐더군요. 저는 그 자리에서 울고 말았죠. 애들은 절 위로해 주었고요. 저는 공부도 잘하고 얼굴도 잘생겼는데, 그런건 중학교 입학에는 필요없다고 하더군요. 오오오오- 저는 정말로 속이 상했죠. 제가 이제 다닐 학교는 OO중학교입니다. 하지만 그 학교는 억수로 멀리 있습니다. 걸어면 힘이 들고요. 또 사람들은 그 학교를 나쁘게 보고 있습니다. 시설이 안좋다더니 선배들이 나쁘다더니. 하지만 나쁜 길로 빠지지 않고 열심히 그 학교를 다니고 싶습니다. 요번에 취업에서 떨어지신 분이나 수능에서 떨어지신 분 열심히 노력하세요. 꼭 좋은 결과가 있을 겁니다.

DC 팬이 중학교에 입학했다라는 중후하고 장황하고 횡수한 사연이었습니다. 원하는 중학교에 진학할 수 없어서 나름대로 고민이 많았겠군요. 학교 환경이 그다지 좋지 않다는 것은 참으로 고민되는 일이지요. 하지만 대영군 환경이 어떻든 간에 자기가 열심히 노력하는 것으로 극복할 수 있게 마련이죠. 뭐 저만해도 대대로 그 동네의 보스급을 양산해 낸 중학교에 진학하였으나, 이토록 건실한 사람이 되어 살아가고 있지 않습니까(게다가 잘생겼다). 환경 탓을 하는 것은 3류들이나 하는 짓이죠. 개천에서 용난다는 말도 있습니다. 용되세요. 아니 용되도록 용쓰세요.

안녕하세요? 효진이입니다. 정말 친한 친구 두명과 오늘 안동에 다녀왔습니다. 가는 목적은 친구 졸업선물을 사러가는 것이었지만 정작 안동시내에 도착해서는 셋 모두 발렌타인데이 초콜릿을 사는데 정신이 없었습니다(셋다 남자친구는 없지만…근데 가지님은 여자친구가 있으니 초코릿을 안 드려도 되겠다. 그죠?). 아무튼 저는 그 와중에도 서점에 들어가 게임파워 3월호를 구입했죠. 혹시나 했는데 역시나 가지님의 탁월한 선택(?)으로 제 사연이 실렸더군요. 기분이다 싶어 애들을 데리고 오락실로 향했어요. 셋다 오락실에서 오락해 본 경험이 거의 없었기에 들어가는 걸 망설였지만 과감히 들어갔습니다(장하다!). 처음에는 노래방에서 노래만 실컷 부르다가 나중에는 신나게 게임도 즐겼어요.
결국 우리 셋은 오락실 가는 것에 맛이 들어(?) 졸업선물 사는 것도 잊은 채 안동 시내에 있는 오락실은 빠짐없이 다 찾아다니며 놀았습니다(재미있더군요). 아무튼 집으로 돌아오는 버스안에서도 우린 재미있다며 창문 밖으로 또 다른 오락실은 없는지 찾아보

면서 왔답니다.
PuHaHa-그럼 BYE-

지난달에 이어 또 다시 지면을 장식하는 효진양이군요. 지난달의 '파이팅'은 효과가 있었는지 궁금하군요. 초콜릿이라…받기는 했지만… 연예인들이나 스포츠 스타처럼 엄청난 초콜릿 다발에 파묻혀 보는 것이 소원이었건만… 역시 불가능은 있더군요. 팬이다 뭐다 적어준 많은 새턴인 가족들도 그 날만은 배신을 하더군요! 나는 이제 전부 알아버렸습니다. 세상에 믿을 사람 정말 몇 안 된다는 것을… 난 오늘부터 불신에 가득찬 눈으로 여러분을 바라보기로 했습니다. 아예 '가지님의 팬'이라던가 그런 말을 말아주세요. 저를 다시 예전의 선량한 인간으로 만들고 싶으시다면 뒤늦은 초콜릿 폭격을 해주시기 바랍니다.
이것은 마치 '파워 점수를 줄 테니 초콜릿을 보내라'라는 구걸처럼 보이겠군요. 후후. 그렇습니다. 구걸입니다. 후후후. …창피해….

안녕하세요? 아직까지는(?) 새턴을 고집하는 유저입니다. 제가 게임을 접했던 이유는 단지 스트리트 파이터2를 영구히 하고 싶다는 것이었어요. 그래서 수퍼패미컴으로 게임계에 들어왔고, 그 뒤 버추어 파이터를 보고 새턴을 접했습니다. 드림이 발매되어도 버파3가 새턴으로 발매된다고 했을때까지 새턴만을 고수하려고 했죠. 드림의 월등한 능력과 플스의 여러 종류의 소프트를 보면서 그 신념이 바뀌려 하고 있습니다. (앞으로 1년후나 플스2가 나온뒤…)
알고싶은 것이 있는데요. 1년후 Y2K 밀리니엄 버그 문제를 다룬 TV프로를 보았는데 컴퓨터를 비롯한 많은 가전제품들이 2000년 1월 1일 기점으로 정지한다고 하더군요. 게임기도 예외는 아니라고 생각하는 데 만일 그러하다면 그땐 어떻게 해야 될까요? 의견을 듣고 싶군요. 게임파워의 발전을 빌며…

게임기에 밀리니엄 버그가 있느냐? 하는 문제군요. 밀리니엄 버그라는 것은 간단히 말하면 날짜와 밀접하게 관련된 프로그램에서 일어나는 것으로 보시면 됩니다. 프로그램에 보면 연도수를 뒤의 두자리(예를 들어 99년)만으로 표기하는 것이 있습니다. 이런 프로그램이 '99+1'의 상황을 '100'으로 인식하는가, 아니면 '00'으로 인식하는가에 의해 일어나는 것이죠. 이런 버그가 치명적일 수 있는 예를 들자면 먼저 은행을 들 수 있겠네요. 100년이라는 시간차이가 컴퓨터간에 발생하다면, 어떤 사람은 예금을 하자마자 100년 분의 이자가 붙어버리는가 하면 어떤 사람은 입금을 하고도 입금이 되지 않는 상황이 연출되기도 하겠죠. 또한 항공기 등의 티켓을 예매할 때도 컴퓨터가 연도를 1900년도로 인식하고 있는 경우, 예약이 되지 않는 기현상이 발생할 수도 있고요. 그런 상황이 게임기에서도 벌어질까요? 게임기의 경우는 연도와 관련된 프로그래밍이 거의 없다고 봐도 무방하므로 안심하셔도 됩니다. 모든 컴퓨터 관련 제품이 2000년이 되자마자 약속이나 한 듯 뚝!? 그런 일은 없습니다.
알아두시기 바랍니다.

안녕하세요. 요즘 파워가 확 달라진 것을 느낄수 있습니다. 상당히 재미있어졌어요. 아마 가지님의 개그 덕일 거예요. 허나 아직 모자랍니다. 전 그동안 새턴을 팔고 플스를 하고 있었습니다. 죄송합니다. 그러나 새턴을 잊을 수 없는 전 다시 새턴을 샀습니다(사실 플스에 실망을 하였기 때문에). 다시는 이런 일은 없을 것입니다. 비록 게임수가 적도 3D그래픽이 후지고 본체가 중앙선물세트일지라도… 절대로 다시 버리지 않을 것입니다. 전 새턴인의 피가 흐르는 사람으로써 새턴을 수호할 것입니다.

음~ 가끔 사연을 보내오는 친구들 중에 마치 무슨 사이비 종교에라도 들어 있는 듯한 말투를 편지지 가득 담는 사람이 있습니다. 영진군도 그 무리의 사람들과 아주 가까운 곳에서 생활을 보내고 있는 사람이라는 생각이 문득 듭니다. 제발 저를 교주 취급하지 말아주세요. 아름다운 얘기만 줄줄 늘어 놓아야하는 곳이 아닙니다. 새턴인의 피가 흐른다는 표현은 섬뜩하기까지 하군요(R U MUTANT?).
그리고 파워가 달라지고 있는 것은 저 때문만은 아닐 겁니다. 모두들 노력하고 있으니까요. 새롭게! 새롭게! 그것이 요즘 저희들 머리 속을 가득 채우고 있는 단어입니다(웃기게! 웃기게!로 하려고 했는데 웃기는 일은 정말 어려운 터라서…).

가지형님! 매우 반갑습니다. 전 오늘(2월 1일) 새턴을 테크노마트 8층의 게임월드에 보냈습니다. 파워덕에 새 삶을 살게되었습니다. 혹시나 뽑아주실까 하고 무상수리를 간절히 애원했던 저에게 구원의 손길을 보내주신 POWER에 깊이 감사드리며, 이제는 진정한 새턴인으로 거듭나서 훌륭한 독자가 되겠습니다. 그동안 폐인이 되었던 새턴 때문에 이 코너도 그냥 무시하고 응모하는 일은 생각치도 않았는데 이제부터는 열심히 응모하여 지면을 채워드리고 싶습니다. 앞으로 파워에 무궁한 발전이 있기를 간절히 기원하며 몸과 마음을 바쳐 충성할것을 굳게 다짐합니다.
P.S : 가지형 진짜 얼굴은 언제쯤 드러나며, 구구리 누나와 허우적 누나에겐 남자친구가 없겠죠? 그리고 저도 '사자머리'를 모으는데 더도 말고 50Km만 주실 수 있을까요?

파워의 파워로 갱생, 부활하셨군요. 축하드립니다. '수렁에서 건진 내 딸'이라는 영화가 생각이 나는군요. 사실 이 영화가 개봉되었을 당시 저는 무척 어린 나이였던지라 별로 관심이 없었는데, 수렁에 빠지기 쉬운 나이가 되었을 때 문득 그 영화가 보고 싶어졌던 기억이 나네요. 그러나 아무리 비디오 가게를 뒤져도 이 작품이 나오지 않더라는 말입니다. 낭패스럽더군요. 과연 어떤 영화였을지…. 어린 시절 저는 귀교길에 반드시 영화포스터를 점검하는 버릇을 가지고 있었습니다. 비록 '미성년자 관람불가' 딱지로 인해 볼 수 없는 영화일지라도… 포스터가 가득 붙어 있던 철물점의 넓은 벽. 그 벽을 바라보고 있던 어린 소년 현수의 모습을 생각하면 걷잡을 수 없는 추억 속으로 빠져들어 갑니다. 아아~!
제가 하고 싶은 말은! 축하드린다는 겁니다! 활발한 새턴인 활동 부탁합니다! 아아~! 추억~!
PS. 아! 그리고 사자머리! 지난달에 엄청나게 사용한 덕에 이제 제가 바를 것도 모자랄 지경입니다. 편집부로 놀러 오신다면 코끝에만 살짝 발라드리죠.

안녕하세요 가지님. 처음으로 새턴인에 사연을 보내는 송석한이라고 합니다. 전 요즘 블리자드의 명작게임 '스타크래프트'를 하느라 다른 것은 손도 대지 않고 있습니다. 정말 대단한 인기죠. 가지님도 스타크래프트 좋아하시나요? 좋아하실 것 같은데…, 게임파워 기자님들과 함께 스타크래프트를 하고 싶군요. 배틀넷에서 제 아이디가 sulfman이니까 만나면 인사해줘요. 글구 가지님 혹시 E-MAIL 주소 있으면 가르쳐 주시면 안될까요? 메일 보내고 싶은데…헤헤. 그럼 이만 줄께요. 담에 또 보낼께요. 더욱 더 발전하시길.
PS. 새턴인과는 무관한 사연이네요. 그래도 가지님과 이야기하고 싶어서니 이해하시길.

뭐 즐거운 게임 인생을 보내고 있다면 새턴인이 될 수 있는 거죠. 자격 같은 게 뭐 있겠습니까? 그러나 너무나 주제 밖이군요. 답변은 이것으로 마치죠. …라고 하면 섭섭해 할 것 같아서 몇 줄 더 적습니다. E-MAIL은 각 통신망의 파워 아이디(하이텔, 천리안:GAMPOWER, 나우누리:네모네모)로 보내주시면 됩니다. 편지 제목에 '(새턴인)'이라고 적어주시면 저만 살짝 읽어보도록 하죠. 제 개인 E-MAIL 주소는 MIDIST@champ.co.kr입니다. 가끔 워드로 쳐서 프린팅해서 보내온 편지들이 있는데, 프린팅 하지 말고 디스크에 담아서 보내주시면 제가 일하는데 많은 도움이 됩니다. E-MAIL이나 디스크 보내기도 많이 이용해 주시기 바랍니다.

가지님, 제가 이렇게 글을 쓰는 이유는 파워점수 상품, 제일 마지막에 있는 휴대용 테트리스가 갖고 싶기 때문입니다. 다른 사람들은 더 좋은 상품을 갖고 싶을지 몰라도 저는 휴대용 테트리스 하나만 걸려보기를 원합니다. 하지만 현재 점수는 0점. 그림도 못그리고 글 솜씨도 없지만, 가지님이시여! 저에게 파워점수 500점을 내려주옵소서. 그럼 가지님만 믿고…. 몸 건강하시고 안녕히 계세요.

우우~! 눈물이 앞을 가립니다. 휴대용 테트리스가 애타는 성진군을 괴롭히다니! 생각같아서는 제가 한 개 사드리고 싶지만! 제 주머니에는 아근용 식권만이 가득하군요. 괴로운 성진군에게 점수를 드립니다. 우…욱… 다음부터는 이런 슬픈 사연을 보내지 말아주세요. 아! 오늘밤도 괴로움에…. 반드시! 반드시! 테트리스 게임기를 타기 바랍니다.! 아아…~

뭡니까? 그림만 덜렁 게다가 '죽'자가 뎅그러니…흐음… 도전장입니까? 혹은 살인 예고? 아니면 죽세공을 가업으로 하고 있는 걸지도…그럼은 '죽'이는군요-(라고 생각했는데 다른 분들의 코너에도 그림을 보냈더군요-매란국죽-. 파워를 당신의 화랑으로 만들 셈이군요!! 멋진 생각입니다. 훌륭한 발상이다….

가지형님 안녕하세요?
우선 데뷔 1년 축하드립니다. 가지형님은 첫 데뷔전 기사를 「세가의 변신은 유죄」라는 기사로 다루셨죠. 첫 기사로는 아주 재미있었습니다. SS반에서 활약했던 가지형님의 실물보다 약간 못한

그림을 요즘은 자주 볼 수 없어서 아쉽습니다. 그러고 보니 많이 울렸네요. 시간이요!! 그런 생각 안드십니까? 마감일에 쫓겨 작업 하느라 시간가는 줄도 모르고…, 이런 생각 안드십니까? 제가 볼 때는 가지형님께서 노력하시는 모습이 엿보입니다. 감사하구요. 제가 게임파워 쪽한테 당부하고 싶은 말은 '노력하는 가지형님을 짜르지 마세요'라는 겁니다. 언제까지나 독자들과 함께 했으면 좋겠습니다.

다…당신은 누구기에 저희 잡지사의 일을 이리도 속속들이 알고있는 것입니까? 무섭군요…두렵군요…. 게다가 저의 일년 발자취를 아주 소상히 알고 있는 듯한데… 혹시 저를 오랫동안 주변에서 관찰해 온 사람이라면서 어느 날 갑자기 제 앞에 나타난다거나, 열심히 집으로 향하는 제 차 뒷좌석에서 부시시 일어난다거나 그런 일을 벌이지는 말아줘요. 아아~! 자꾸만 자꾸만 무서운 생각이 드는군요. 어쩐다나…. 그렇게 되면 난 누가 짤라서가 아니라 무서워서 회사를 다니지 못하게 될 거예요.

PS. 한가지 잘못 관찰한 게 있는 듯하네요. 게임파워가 무슨 주먹세계입니까? '짱'이 있게… 하지만 원정군 같은 후원자가 있는 한 저는 생각하는 것보다 조금 오래 이곳 생활을 할 수 있겠군요. 후후후.

안녕하세요. 가지님. 저는 최고의 게임잡지 게임파워에 바라는 점이 있어서 펜을 듭니다. 게임파워는 어느 잡지보다 기사나 공략이 훨씬 빠른데 공략이 좀 부실한 것 같습니다. 지난 2월호의 소닉 어드벤쳐는 6명의 캐릭터중 딱 한 명만 공략한 걸 보고 화가 났었습니다. 이럴 경우가 있으면 다음호에 추가 공략이 나간다면 좋겠습니다(버파는 정말 좋았습니다). 계속 부실한 면이 생기면 게임파워만의 독자들도 다른 게임잡지에 다가갈 것 같습니다. 게임파워가 더욱 좋고 빈틈없는 잡지가 될 거라고 믿으며 이만 줄입니다.

독자를 화나게 했다면…그건 최고의 게임잡지가 아닐지도 모른다…라고 생각할 수도 있겠죠. 하지만 독자의 입맛이란 것은 정말로 다양하기 그지없는 것입니다. 무명군의 사연중 좋은 공략이었다고 평해주신 버파 공략의 경우에도 '좋았다'는 의견과 '왜 한 게임을 여러번 지면에 싣느냐?'라는 상반된 의견을 듣고 있습니다. 개인적인 생각으로는 처음부터 끝까지 전부 드러나 있는 공략만이 최고의 공략이라고는 생각하지 않습니다. 때로는 독자가 스스로 이끌어 내는 '뭔가'를 찾게 하는 공략도 나름대로 훌륭한 공략이라는 거죠. 무조건 책에 나온 대로 따라가기만 하는 게임플레이를 하려면 동네 비디오 가게에서 비디오를 하나 빌려다 보는 편이 나을 듯 하군요. 게임이란 것은 때로는 고민하면서 즐기는, 그런 거라고 생각합니다. 남들이 미리 클리어한 게임을 뒤따라가기만 하려면… 언젠가는 게임에 질리는 날이 올 지도 모릅니다. 그러면 어디까지를 보여주고 어디부터는 스스로 풀게 만들어야 하는가? 라는 것이 매번 저희가 고민하고 있는 것입니다. 보일 듯이 보이지 않는…그러면서도 필요한 사항들을 거의 모두 담고 있는 공략! 그 참모습을 위해서 열심히 노력하겠습니다(열심히 공략 필자들에게 매질을 하도록 하겠습니다).

안녕하세요. 가지님. 저는 PS&SS를 모두 소유하고 있는 왕 게임매니아 김보성입니다. 이번이 가지님에게는 처음이군요! 그런데 파워를 보다가 열받더군요. 세상에 새턴 베이스가 뭡니? 다 DC… 아 정말 싫어…T.T 저도 압니다. 새턴 소프트가 안나온다는 것, 저번에도 어떤 독자가 이런 글을 올린 것으로 아는데…. 더욱이 화가난 것은 노엘 3의 공략이 없다. 정말 실망. 노엘을 좋아하지는 않지만 한번 '해보고 싶어서'… 하지만 이미 끝난 일… 흑흑어… 슬퍼. 저는 요즘 새턴 컬렉션을 하고 있습죠. 저의 보유 CD는 리스트 나갑니다.…(리스트는 지면 관계상 삭제하였습니다. 약 18가지의 게임 이름이 주욱 적혀 있었습니다)…등등이 있습니다. 이제는 D&D나 하렵니다. 그리고 청이 있습니다. 새턴의 명작게임을 다음호에 기재 바랍니다.

'왕 게임 매니아' 김보성군은 '왕 게임 매니아'일 뿐만 '왕 게임 잡지 매니아'군요. 얼마나 이 잡지 저 잡지 섞어서 보았으면 저희 책에는 존재하지도 않는 코너 이름을 자랑스럽게 적어 보내 주셨네요. 저도 나름대로 고민이 많았습니다. 과연 이 편지는 내게로 온 것인가… 아니면 다른 잡지사로 보내려고 하다가 여기까지 흘러들어 왔는가… 제 필명이 들어 있는 것으로 봐서는 분명히 제게로 온 편지군요. 뺨을 때린 것은 전데 애꿎은 데다가 화풀이하지 마세요. 저는 새턴 베이스에 글을 쓰고 있지 않으니까요. 모든 게임을 공략하지 못하는 제 마음도 가끔은 이해를 해주시기 바랍니다. 파워는 모든 기종을 다루고 있으니 말이죠. 점점 새턴인들의 목소리와 세력이 커질 때, 그 때는 더 많은 게임을 공략할 수 있겠죠. 그러고 보니 새턴 공략을 못 내보낸지도 몇 개월이 되어가는군요(이번달마저도 아아~). 다음달에는 반드시 새턴공략을 실을 것을 다짐하며… 반성의 글을 띄웁니다. 김보성군도 번지를 잘못 찾은데 대한 자그마한 반성의 시간을 가지시길….

'달려라 달려'라는 제목으로 아트 갤러리에 보내진 김성호님의 작품. 앞으로도 종종 다른 코너에 보내온 게 기종 관련 그림을 인터셉트하는 일이 벌어질지 모릅니다

이거 보세요! 김성호 민간인님! 아무리 점수가 좋다고 하지만 새턴인을 배신하고 다른 곳으로 그림을 보내시다니…. 사람이 말이야…. 아트 갤러리로 갈 뻔한 셴무의 주인공 하즈키 료의 그림을 제가 중간에 인터셉트해서 이곳에 싣습니다. 쿠쿠! 배신은 금물인 것입니다. 아무리 봄은 배신의 계절이라지만… 한 여자 친구와 오래 사귀신 지조를 새턴인에도 쏟아 부어 주시기 바랍니다. 점수는 늘 그렇듯이 500점 뿐운입니다!

처음 펜을 잡겠습니다. 가지님 저는 이번에 고등학교에 올라가는 김관영이라고 합니다. 요즘 고등학교 교육이 내신제로 바뀌어서 좋고 있습니다. 3년 내내 고생해야 하다니…으으. 전 PS유저라 그런지 철권만 좋아하고 '버파는 그저 그래픽만 좋은 게임이야'라며 관심도 없었습니다. 그러나 DC를 사서(어머니가 사주셨음. 당근임과 조금 비슷) 버파를 해보니 기술도 엄청 많구 콤보, 링아웃 등등 철권과는 색다른 AAKT이 있었습니다. 무척 재미 있더군요. 그저 그래픽만 좋은 게임이 아니었습니다. "철권만 좋아하는 GAMER 분들 버파도 해보세요. 재미있습니다" 가지님 저는 요즘 소닉 어드벤쳐와 세가랠리 2 중 어떤 걸 살까 고민하다가 소닉 어드벤쳐를 샀습니다. 세가랠리 2를 사려고 마음먹었는데 금방질릴 것 같기도 하고 R4도 있고 그래서… 소닉 어드벤쳐…조금 어지럽기는 하지만 엄청 재밌더군요. 근데 비주얼 메모리로 챠오 키우기 메뉴에서 아이템 게임 몇 개는 알겠는데 나머지 용어가 뭔지 모르겠어요(후략).

음~! 나날이 드캐 유저가 늘어가고 있군요. 새로운 것을 향해 열망을 불태우는 이들이 이제 신기종 게임기로 손을 뻗어가고 있는 것이죠. …? 방금 제가 한 말은 도대체 무슨 뜻이죠? 뭐… 넘어가도록 하죠. 드캐의 구입을 통해 새로운 게임의 세계에 눈을 뜨게 됐군요. 여러분이 다기종 유저가 되기를 바라는 이유가 바로 그것 때문입니다. 한가지 기종의 게임들만을 쳐다보고 있으면 아무래도 눈이며 사고가 그 쪽으로 굳어지기 십상이죠. 여러 기종에 애착을 가지고 여러 게임을 접하다 보면 좀 더 멋진 사람이, 게임에 대해 '한마디' 할 수 있는 사람이 되지 않을까 싶네요. 김관영군의 외도! 바람! 바람둥이 세계의 선배로서 환영의 말을 전합니다. 소닉 어드벤쳐의 챠오 키우기 메뉴라… 지금 제 VMS에는 세가 랠리의 데이터가 들어가 있는터라 꺼내서 확인할 길이 없군요(지금은 절대 지울 수 없습니다. 환상의 기록이 들어있는 터라). 관영군은 이 책을 보자마자 저를 찾아 편집부로 전화를 주세요(관영군만!). 그때까지는 챠오를 다시 잡아넣어 메뉴를 파악해놓도록 하죠.

안녕하세요. 가지님. 게임파워를 보다 방학숙제를 망쳐버린 열성독자 민군입니다. 새턴도 없으면서 새턴인에 침투해서 죄송합니다 하지만 마음만큼은 새턴인입니다. 저는 게임기의 기종을 따지고 싶지 않습니다. PS도 좋고 SS도 좋고 N64도 좋고 DC도 좋습니다. 하다 못해 GB라도 좋습니다. 쓸데없는 소리를 많이 했군요. 벌써 새턴과 헤어진지도 2년이 됐군요. 친구의 빚독촉 땜에 할 수 없이 팔았습니다. 하지만 새턴과의 추억을 잊지못하고 다시 구입할까 생각중입니다(제 착하죠?) DC를 하고 싶지만 무리겠죠. 아르바이트를 해서 살 생각인데 가지님이 추천하시는 아르바이트 없을까요? 꼬 가르쳐 주세요. 가르쳐 주시려면 저 뽑아주셔야겠죠? 그럼 가지님 행복하세요.

PS 가지님. DC를 팔 생각은?

PS 가지님 애인 있으십니까?(지난 3월호에 은근히 질문을 회피하시던데)

뭐 게임파워를 열심히 보다가 방학숙제를 망쳐버리신 인물이 새턴인의 내용을 제대로 파악 못하다니 심히 괘씸하십니다. 애인이 있느냐는 질문에 그렇다고 대답하는 것이 어째서 질문에 대한 회피가 됩니까? 가령! 상대는 아키라! 격보로 들어옵니다. 가드해야 합니까? NO! 큰일납니다. 격보 한 방 맞고 후속타를 노리는 게 현명하죠. 안 그러면 우단각 들어와서 공중에 뜹니다. 공중에 뜨면? 그 다음은 상대 마음대로 요리되고 마는 것입니다. 주로 맞게 되는 것이 수패고죠? 괴롭습니다. 그렇습니다! 당연한 질문은 저를 괴롭게 할뿐입니다. 1번 질문의 답은 NO, 2번 질문의 답은 YES. 이것으로 끝.

보 내 실 곳

121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1
범경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞 (마감 : 15일)

진화의 끝은 어디인가?

구연정 기자

소프트는 끝없이 진화해 가고 있다. 하나의 소프트가 갖는 라이프 사이클은 점점 시간이 지나면 지날수록 짧아지는 것 같다. 하드웨어도 마찬가지이다. 진화해 가는 소프트를 따라가기위해서는 어쩔 수 없는 것 같다. 수요자들은 매번 새로운 것들을 원하고 있으며 제작사는 그런 수요를 충족시켜주기 위해 새로운 시도를 거듭한다. 그럼 과연 그런 시도가 어디까지 이어지는지 알아보자.

우연의 일치일까? 모든 것은 하나로 귀결된다. 바로 퍼스컴 환경을 두고 하는 말이다. 이 모든 진화는 커다랗게 롬 카트리지를 이용한 기능의 확장, 64DD를 이용한 데이터의 보존, GB를 이용한 데이터의 수집 이 세가지 부분으로 나뉘어질 수 있다. 일단 GB와 N64와의 결합이 첫 단계이다. 데이터의 수집은 GB와 N64를 연결할 수 있는 64GB 케이블과 GB 소켓만으로 가능하다. 현재 세간의 주목을 받는 PS의 포켓스테이션의 기능을 능가해 버리는 시도로 간단하지는 않지만 GB와 N64의 데이터 공유가 가능해 지는 것이다. 이외에도 모바일이라고 불리우는 GB와 전화(PHS)를 연결하여 네트워킹과 전자메일의 송·수신을 가능하게 하는 시도도 하고 있다. 두번째는 64DD를 이용한 데이터 보존이다. 기존의 DVD, CD-ROM, GD-ROM은 읽기 기능은 탁월하지만 쓰기 기능이 되지 않았다. 하지만 닌텐도는 반도체의 집적화를 이용해 카트리지의 장점과 CD-ROM의 장점만을 받아들여 디스크 형태의 쓰기가 가능한 매체물을 만들어 64DD라는 새로운 머신을 만들어 내었다. 세번째는 기능의 확장이다. 롬 카트리지 형태의 확장 방식으로 화상 칩, CPU, CCD 카메라 등 여러 가지 시도가 이루어지고 있는 실정이다. 그중 가장 주목을 받고 있는 것이 트윈 CPU와 VRS 시스템이다. 트윈 CPU방식은 위에서 말한 것과 같이 반도체의 집적화를 이용한 방법으로 모든 기능을 칩화 시켜 계속 기능을 추가시켜 나가는 것이다. 가장 대표적인 것이 현재 시중에 유통되고 있는 확장 팩이다. VRS 시스템은 사용자의 음성을 인식하여 게임을 진행해 나가는 방식으로 이미 닌텐도의 「피카츄 겐키데츄」에서 사용한 바 있다.

이처럼 하드웨어는 진화해 나가고 있다. 우리는 단순히 진화한다라는 것에 주목할 것이 아니라, 그 방향이 수요자가 원하는 그러한 것이 아니라 수요자도 생각지 못했던 방향으로 흘러가고 있다는 것에 의미를 두어야 할 것이다. 닌텐도의 이러한 하드웨어 진화시도는 수요자가 사용하기에 편한쪽으로 흘러가기보다는 기능확장에 주력하고 있는 것이다.

하드웨어의 진화! 계속되는 N64의 고전을 면하기 위한 마지막 히든카드인가? 아니면 기존의 제품들을 살리기 위한 계속적인 닌텐도의 노력인가? 이 해답은 그것을 체험해 본 자 만이 알 것이다. '못해본 자는 그것을 못해서 말하지 못할 것이요, 해본 자는 그것을 해 보았기 때문에 말하지 못할 것이다.'

나보다 잘난 놈 있으면 나와 보라 그래

폭 봄버맨2

기대의 액션작 「폭 봄버맨2」의 정보가 날아왔다. 새롭게 등장한 봄과 봄버맨의 동반자 포뮤의 성장모습, 뜨거운 배틀 모드 등 따끈따끈한 소식들이 가득하다. 이 새로움들이 유저들에게 전해지는 순간, 다시 한번 감탄하게 되리라.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션
▶발매일: 4월 예정 ▶발매가: 미정

적당함이란 절대 용납되지 않는다

속성 봄은 전부 5종류!?

게임파워 2월호에 소개한 불, 흙, 물의 봄에 천둥, 바람의 봄이 추가되었다. 그렇다면 속성 봄은 모두 5종류? 하지만 왠지 이것으로 끝나지는 않을 것 같다.

천둥의 봄

강렬한 공격이 가능한 '천둥' 속성의 봄. 폭탄을 중심으로 전격 폭발이 일어나 사방으로 전기탄이 흩날리게 된다.

바람의 봄

강풍을 일으켜 적을 가르는 '바람'의 봄. 이 봄은 사진에서처럼 소형의 소용돌이를 사방에 일으켜 적을 공격하는 속성을 지니고 있다. 그리고 아직 밝혀지진 않았지만 바람의 봄은 공격 이외에도 다양한 상황에서 유용하게 쓰일 지도 모른다.

포뮤의 운명은 당신의 손에 달려있다

봄버맨과 늘 동행하는 귀염둥이 포뮤는 조건에 따라 성장을 거듭하게 된다. 다양한 모습으로 변신하게 되는 포뮤의 상태는 당신이 어떻게 하느냐에 따라 형태도 행동도 달라진다. 게다가 포뮤는 폭탄을 사용할 수가 없다. 하지만 모습이 바뀜에 따라 공격 레벨은 올라가고, 해머(대형 쇠망치)로 적을 물리치기도 하며 회전어택으로 봄버맨을 돕기도 한다.

봄버맨~~~~~ 같이 가!!

해머 버전

마치 병사 같은 모습을 한 포뮤. 이 포뮤는 들고 있는 큰 해머로 적을 때리며 봄버맨을 돕는다. 비록 적을 해치울 수는 없지만 기절 정도쯤이야 간단하게 시켜버린다.

번쩍번쩍 빛나는 수면이 아름다운 스테이지

이 적에게 찔리지 않도록 조심조심!!

포뮤 도와줘~~~~

해머만 있으면 두려울 게 없다

토사카 버전

붉은 토사카가 돋아 있는 「토사카 버전」. 둥글둥글한 몸매에 짧은 네다리가 매력적이다. 이 포뮤는 육탄전에 강하며 시시한 공격은 하지 않는다. 자 마구 돌아라!!

포뮤!! 적이 보이나?

자 포뮤 나가신다. 데굴데굴 더 힘을 내야지!!

포뮤 준비 태세 완료!!

봄버맨! 넌 뭐하고 있는 거야

배틀 모드! 드디어 공개되는구나

봄버맨 사상 최초의 화면 4분할 배틀을 즐길 수 있게 된다. 전작에서는 폭탄이 폭발할 때의 불꽃은 3D풍이었지만, 이번 작에서는 그 불꽃이 사방으로 튀겨 더욱 격렬한 배틀전을 경험할 수 있으리라 본다.

○이 스테이지에서는 늘 그리워하던 인물을 만날 수 있으리라

봄버맨 사상 최초의 4분할 배틀. 그리고 이 배틀에도 몇 가지 모드가 준비되어져 있다○

○여기 있는 건물들을 모조리 폭파시켜라

언제나 등장하는 스테이지. 이젠 거뜬하게 통과가 가능하겠지?○

○아이템은 빼먹지 말자

빨간 봄버맨에 주목!○

서바이벌 모드

자신의 생명을 걸고 대전하는 배틀. 폭탄을 사용해 상대를 공격하는 것으로 스테이지 내에 설치되어 있는 블록을 부수면 여러 가지 아이템이 나타난다. 이 모드는 많은 사람과의 대전에서 더욱 힘을 발휘한다.

도대체 여긴 어디야? 봄버맨과 건물 중 누가 정상인 거지

왕&기사

이 모드는 전작 팀배틀과 유사하다고 할 수 있다. 두 사람씩 팀을 만들어 자기 팀의 왕을 지키는 것이 목표다. 여기서 봄버맨은 왕을 지키는 기사 역할을 하게 된다.

화면 양옆에 있는 하트마크가 왕의 히트포인트다

○부지런히 움직여서 꼭 왕을 지키야해

폭발하는 폭탄! 조심해

어나 또 다른 왕이!

타임 어택

여기서는 스테이지 어딘가에 숨어있는 클리어 아이템 열쇠를 가장 빨리 찾는 이가 승리를 하게 된다.

이 모드는 4분할로 제한시간까지 주어지므로 정신을 똑 바로 차려 도전해야한다.

으시시한 동굴 스테이지. 어딘가에 숨어 있는 클리어 아이템을 찾아라

아이템 박스 발견!!

라이벌과의 한판 승부

동굴 속에 이렇게 넓은 공간이 있다니○

싸우고만 있을 거야?

스코어 어택

제한시간내에 보다 많은 동물을 공격해 득점이 가장 높은 사람이 이기는 모드다. 왜 동물을 공격하는지는 아직 수수께끼다. 그러니 무조건 스테이지내에 어슬렁거리는 동물은 보이는 대로 폭탄을 던져 공격하라.

동물들이 어디 있니?

닭 발견!! 폭탄을 던져라

목적을 향해 분주하게 움직이는 봄버맨들

물론 봄의 색상 따라 차이는 있겠지

폭탄의 연쇄반응에 따른 대폭발

©HUDSON

제국군을 격파하라!

스타워즈 -출격! 로그 중대-(가칭)

STAR WARS ROGUE SQUADRON

게임세계에 새로운 바람이 일고 있다. 98년 12월 이미 미국에서 대히트를 기록한 3D슈팅 「스타워즈」. 이 소프트가 곧 일본에서도 발매되며, 게다가 올 여름에는 영화까지 공개될 예정이어서 N64유저들에게 새로운 기대를 안겨주고 있다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

새로운 희망과 제국의 역습

로그 중대! 출격하라!!

97년에 발매되었던 「제국의 그림자」와 마찬가지로 「출격! 로그 중대」도 영화와 영화를 묶은 외전적인 이야기다. 이번 작의 무대는 영화 제 1작인 「새로운 희망」과 제 2작인 「제국의 역습」 사이의 공백 3년간을 무대로 했다. 사막의 혹성 타트윈을 비롯해, 한 솔로의 고향인 혹성 코레이아, 미지의 혹성 버케슈 등 다양한 곳에서 당신은 루크 스타이워커가 되어 제국군을 상대로 싸우게 될 것이다.

루크의 고향인 타트윈에서의 한판. 적은 TIE폭격기로 공격을 가해오고 있다. 상대의 뒤를 쳐라!!

AT-ST을 상대로 한 배틀. 이곳은 비케슈

코레리아에서 펼쳐지는 TIE전투기와의 배틀

5종의 전투기 등장

SELECT YOUR CRAFT
X-WING

X윙!

반란군의 주력 전투기. 스피드, 운동성, 무장 등 밸런스가 잘 잡힌 기체다. X윙은 보통 항행시에는 날개를 접고 있지만 전투가 시작되면 날개를 활짝 펴고운동성과 레이저의 사정거리를 넓힐 수 있게 설정되어져 있다.

A윙!

스피드하면 따라올 전투기가 없을 정도로 빠른 소형전투기. 단 방어력이 낮아 히트&어웨이에 사용하는 경우가 많다.

Y윙!

반란군의 전투기 중에서 가장 오래된 전투폭격기. 이온포와 프로톤어뢰로 대지 폭격이 가능하다. 승무원은 혼자인 A4형과 둘인 S3형 2종류지만 게임에서는 A4형만이 사용된다.

스피더

지상에서 부상해 날아오른 에어 스피더를 강화, 개조한 전투기(?). 이 전투기는 어느 정도 공기가 있으면 대기권외에서도 비행이 가능하다. 스피드는 강한 반면, 운동성이 낮다.

V윙!

스피더에 대형 부스터를 장착, 스피드를 강화시켜 대기권 탈출 기능을 단 수수께끼의 전투기. 이 전투기에 관해서는 아직 밝혀진 바가 없다.

이렇게 리얼할 수가!!

풍부하게 준비되어져 있는 카메라 모드. 게다가 콕피트 모드를 설정하면 적이 바로 눈앞으로 달려들어 스릴만점의 배틀을 즐길 수 있다

건물 사이사이를 빠져나가면서 격렬한 공중전을 전개

COMBOY64

© NINTENDO

인내심을 길러야만 해

초공간 나이트 프로야구 킹2

거의 1년간 침묵을 지켜오던 「프로야구 킹2」가 드디어 발매된다. 물론 선수 데이터는 98시즌 종료 때의 최신 것을 도입. 흥미진진함이 더해진다. 게다가 이번 프로야구에 사용되는 11군데의 야구장은 모두 실명으로 리얼하게 재현되며 독특한 오리지널 야구장도 5군데 첨가되어 모두 16군데에서 시합을 벌이게 된다.

▶제작사: 이미지니어 ▶장르: 스포츠
▶발매일: 3월 예정 ▶발매가: 6,800엔

모든 것을 밝힙니다

미션은 모두 4가지

프로선수가 되기 위한 길은 험하고도 멀다. 고달픈 시련을 이겨내지 못하면 결코 프로가 될 수 없는 가혹한 시련에 도전하는 것이 바로 미션이다.

미션에는 타격, 투구, 수비, 주루 4가지가 있다.

타격 미션

투구 미션

수비 미션

주루 미션

560명의 개성이 풍부한 선수들 등장

등장 선수는 각 팀당 40명씩

프로게임사상 최다의 선수가 실명으로 등장한다. 게다가 선수 데이터는 'IBM-BIS'의 프로 야구공식기록을 채용하고 있고 각 선수의 얼굴과 특징 등도 리얼하게 재현시키고 있다.

특기인 코스와 아직은 서투른 코스까지 재현

이번작에서는 각 선수 고유의 특기와 서투른 코스 등을 정확하게 재현시키고 있어 더욱 실감나는 플레이를 즐길 수 있다.

전작에서는 공이 무지 빨라 날아오는지 조차 구분할 수 없을 정도로 타자는 힘든 플레이를 했다. 하지만 이번 작에서는 그런 문제점은 조금 해결 한 듯 약간 속도가 줄었으며 CPU의 투구 커서도 표시된다.

○12구단+센·퍼올스타·오리지널 2팀, 총 16팀을 선택할 수 있다

○시합개전 전에 한사람씩 소개하는 시간도 있다

○타석에서는 산에서는 다양한 카메라 앵글로 선수들을 잡는다

홈런이다

다양한 게임 모드

시나리오 모드

98년도의 시즌에서 실제로 있었던 신을 비롯, 시합도중의 장면에서 팀을 승리로 이끄는 모드다. 12구단, 6개의 시나리오가 있으며 마지막 6번째 시합에서는 일본시리즈로 설정된다.

먼저 팀을 선택, 다음 진행을 위해서는 반드시 승리를!!

이 장면에서 시합은 시작된다

다음 시합에 출전

육성 모드

새로운 선수를 키우는게 아니라 센·퍼 12구단의 기존 선수의 능력을 높이기 위한 모드다.

먼저 능력을 올리고 싶은 선수 선택

○피나는 노력으로…

이제 슈퍼 플레이어로 다시 태어난다

© IMAGINEER

COMING SOON!!

레이싱

■코코넛 재팬 ■3월 중순 ■7,980엔

WIPEOUT64

「와이프아웃」시리즈 최신작이 N64로 곧 등장한다. 반중력으로 떠다니는 머신, 압도적인 스피드, 웨폰에 의한 공격 등 기존의 레이스 게임과는 차원이 다르다. 이번 작의 가장 큰 강점은 스피드업과 4인 동시 플레이가 가능하다는 점이다. 흥분의 배틀과 붕붕 떠나니는 기분을 만끽해 보자

스포츠

■아테나 ■3월 하순 ■6,800엔

슈퍼볼링

혼자서도 즐길 수 있고 팀 플레이도 가능한 「슈퍼 볼링」. 레인은 보통 타입은 물론, 얼음 레인과 개라지 레인 등 8종류가 있고 최대 4인까지 동시 플레이가 가능하다. 게다가 적당하게 배치되어져 있는 핀을 쓰러뜨리는 골프볼링 등 다양한 룰의 게임도 즐길 수 있다.

■코나미 ■99년 봄 예정 ■미정

NBA IN THE ZONE2

전작에서는 게임화면에 10개의 카메라 시점이 있어 실제로 몸을 담고 있는 듯한 느낌의 플레이와 전체를 한눈에 볼 수 있는 플레이 등 상황에 따라 변화되는 스타일로 호평을 받았듯이 이번 작에서도 전작 못지 않은 멋진 플레이 감각으로 유저들 앞에 등장하게 될 것이다.

시뮬레이션

■허드슨 ■미정 ■미정

64워즈

GB와 호환시켜 즐길 수 있는 본격 시뮬레이션 게임이 등장한다. 원래는 2월 26일로 발매일이 정해져 기대작으로 주목 받고 있었는데 갑자기 '99년내 발매'라는 발표와 함께 연기가 되어버려 아쉬움이 남는다.

액션

■타이토 ■미정 ■미정

슈퍼맨

아메코미에서 등장해 영화로 온 세계에 대 붐을 일으켰던 슈퍼맨이 N64로 등장한다.

3D로 등장하는 슈퍼맨은 다양한 초능력을 구사하게 되고 때로는 수수께끼를 풀어가면서 악을 공격한다. 게다가 공중회전 스테이지도 있고, 4인대전도 가능하다.

■반다이 ■99년 봄 예정 ■미정

신세기 에반게리온

사도와 대전하는 미션클리어 형의 액션게임으로 64에 투입된 에바. 유저와 메이커의 기대에 힘입어 개발은 순조롭게 진행되고 있는 듯하다. 더구나 이번 작에서는 전투 중 화면상에서 통신을 이용한 통신 윈도도 전개된다.

퍼즐

■타이토 ■3월 5일 ■4,800엔

퍼즐버블64

이 게임의 룰은 아케이드용과 마찬가지로 같은 색의 버블3개를 쌓으면 사라지게 되는 간단한 게임이다. 대전은 물론, 스테이지마다 클리어 조건이 다른 챌린지 모드 등 7개의 모드가 준비되어 있어 쉽고도 재미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

GB 레이싱

■캡코 ■4월 23일 ■4,800엔

탑기어 포켓

8개의 코스로 경쟁하는 4WD의 레이스 게임으로 삼림과 빙길 등 변화가 풍부한 코스가 준비되어져 있다. 그리고 이 소프트는 GB컬러 전용소프트라 그래픽은 뭐라 표현할 수 없을 정도로 선명하다. 게다가 진동기능이 부착되어 있어 장애물과 부딪히게 되면 GB가 손안에서 흔들거린다.

■에폭사 ■3월 예정 ■3,980엔

도라에몽 카트2

이 게임은 레이스로 승부해 129+3개 비밀도구의 완전 수집을 목표로 삼고 있다. 코스는 전작에다 하늘, 바다 등 새로운 종류가 몇 개 추가되었고 통신케이블을 이용한 대전도 가능하다. 그리고 무엇보다도 포켓 프린트에 대응해 비밀 도구 등을 인쇄할 수 있어 색다른 묘미를 가져다 줄 것이다.

GB RPG

■코에이 ■3월 12일 ■3,980엔

몬스터 레이스2

몬스터를 모아 길러서 경쟁시키는 게임이다. 등장 몬스터는 기존 몬스터에 92마리나 추가되어 200마리를 돌파했으며 이 몬스터들은 계속해서 진화를 한다. 게다가 통신 케이블을 사용하면 전작에서 키운 몬스터를 「2」에서도 사용할 수 있다.

GB ETC

■MTO ■3월 예정 ■미정

카드 캡터 사쿠라

사쿠라의 라이벌 스타일로 게임이 진행되는 AVG. 아침이 되면 사쿠라를 깨워 학교에 보내고 저녁이 되면 집으로 돌아온 사쿠라와 카드를 모으는 그런 게임이다. 또 아이콘으로 사쿠라에게 지시를 내릴 수도 있다. 게다가 포켓 프린트로 인쇄도 가능할지 모른다.

■캡스 ■3월 하순 ■3,800엔

버거버거 포켓

오리지널 햄버거를 만들 수 있는 「버거버거」시리즈가 GB로 등장한다. 이번 작에서는 주사위놀이처럼 룰렛을 회전시키며 맵을 이동해 햄버거 체인점을 만들어 번성시키는 것이다. 물론 어떤 가게가 장사가 잘 되는지는 햄버거의 조리법에 의해 좌우된다.

N64 CHEAT CODES FOR USER

✤독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

젤다의 전설 -시간의 오카리나-

스탈츄 무한증식법 공개

'바람의 노래'를 외우고 나서 어린링크시절의 하이랄성으로 가 성 입구 부근의 나무 아래서 '바람의 노래'를 부르면 숨어 있던 구멍이 나타난다. 그 구멍 속으로 들어가 폭탄으로 벽을 부셔 안에 있는 황금의 스탈츄를 쓰러뜨린다. 그리고 밖으로 탈출 가능한 사색의 탑으로 등을 향하게 해서 '황금의 스탈츄'로 록온해, 부메랑을 던진다. 부메랑이 '스탈츄'를 맞춘 후 3D스틱 + A로 백점프를 한다. 성공하게 되면 '스탈츄'를 얻을 때의 음악과 함께 화면이 하얗게 되면서 밖으로 나오게 되고, '스탈츄'의 수가 증가하게 된다. 그렇다면 이 방법을 반복 사용하게 되면…

하이랄성의 나무 아래서 '바람의 노래'를 부르면 숨은 구멍이 짜잔~~

벽을 폭탄으로 부수고 그 속에 있는 황금 스탈츄를 쓰러뜨린다

드디어 성공!! '스탈츄'를 101개. 이런 식이라면 999개도 가능하지 않을까?

스탈츄를 부메랑으로 맞춘 후 백점프로 구멍으로부터 탈출

대부분의 아이템이 병속으로 쏘~~~~~~옥

먼저 병에 물고기를 가둔다. 그 물고기를 ⓒ로 세트하고 나서 물고기를 놓아준다. 그리고 다시 물고기를 잡아 병에 넣으려고 하기 직전에 스타트 버튼을 눌러 정지시킨다. 그리고 ⓒ아이템 화면에서 물고기를 가두는 병을 다른 아이템으로 바꾼다. 그러면 바뀐 아이템이 병으로 되어버리는 것이다.

먼저 병에 들어있는 물고기를 놓아준다

다시 물고기를 잡는 순간 정지

아이템이 병으로 변신, 최대 21개까지 증가

아이템을 바꾸어 해제

피카츄 겐키데츄

눈알이 뱅글뱅글

아주 간단하면서도 재미있는 장면을 구사할 수 있어 소개한다. 우선 피카츄와 함께 놀러 가는 곳을 선택하고 나서 3D스틱을 좌우 어느 쪽이든 상관없이 한쪽으로 스틱을 민다. 그러면 피카츄의 눈동자가 뱅글뱅글, 데굴데굴 구르는 귀여운 장면을 볼 수 있다.

피카츄에 시선집중

밴조와 카즈이의 대모험

보틀즈의 숨은 게임

밴조의 집 난로 가에 보틀즈의 그림이 걸려있다는 것을 알고 있는가? 그 그림 앞에 서서 ⓒ위를 누르고, 그림을 밴조시점에서 바라보자. 그러면 보틀즈가 말을 걸어옴과 동시에 퍼즐 게임이 시작된다. 그 게임을 클리어 하면, 보틀즈가 패스워드를 가르쳐 준다. 그 패스워드를 보틀즈가 말하는 대로 입력하면 밴조가 아주 아주 즐거워한다. 패스워드의 종류는 많으므로 다양하게 시도해보자.

난로 가에 걸려 있는 그림 앞에 정면으로 서 밴조의 시점에서 보자

약간 이상한 느낌의 퍼즐게임이 시작된다

어나 밴조의 머리가 !!!!

클리어 하면 패스워드를 알 수 있게 된다

GB 젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-

사진관에서 펼쳐지는 이벤트

먼저 '코호린트 사진관'으로 가자. 그곳에서 사진을 찍어야만 이벤트가 펼쳐진다. 여기서 촬영 가능한 사진은 두 가지 패턴을 취하고 있는데 촬영할 수 있는 것은 어느 쪽이든 한 장뿐이다. 또 사진관으로 가는 것이 늦어지면 촬영이 불가능한 경우도 있으므로 주의!!

먼저 이곳에서 한 장을 찍어두자

두근두근

구구리열

너무 너무나 소중한 이들이여! 오늘도 구구리가 꿋꿋하게 버틸 수 있게 힘과 사랑을 불어 넣어주는 이들이여!!
어라 ! 구구리가 왜 이래? 라고 모두들 반문하겠죠. 변신한 제 모습 어때요? 너무 이쁜가요?
병이 또 돋는구만. 톡톡 봄도 터지고 사랑하는 이들에게 뭔가 보답을 하고 파 일을 저질렀습니다.
머리에는 파랑물을 들이고 행동은 부드럽게~~~~~~.
약간은 성숙된 모습으로 다시 여러분들의 마음속 깊숙이 다가갑니다.

파워의 히로인 구구리님, 안녕하신지요? 지난번 편지 보내 놓고 후회 많이 했습니다. 책에 안 실릴 수도 있는데, 그걸 전부 구구리님 탓으로 생각하고 '참 못난 놈이다.'라고 생각했죠. 조용하고 슬픈 노래를 들으며 참회(?)의 눈물을 흘렸죠. 그리고는 책을 펼쳐 구구리열을 읽었습니다. 구구리님 답변에 한없이 위축되는 제 자신을 느꼈습니다. 앞으로는 대범해질랍니다. 전 구구리열을 하나하나 읽으면서 구구리님 마음을 봅니다. 그래서 이렇게 후회하는 글을 보내는 것이기도 하구요. 용서해 주실 수 있겠습니까? 제대가 얼마 남지 않았습니다. 제대하면 구구리님 보러 갈 것입니다. 괜찮겠죠? 구구리님! 아마도 N64를 사야할 것 같습니다. 「피카츄 겐키데츄」때문에(너무 귀여워요). 또 구구리님과 좀 더 친해질 수 있지 않을까 하는 생각을 해봅니다. 그럼 이만

홍식군이 이렇게 까지 나오니 몸둘 바를 모르겠군요. 그리고 독자라면 한번쯤은 그런 의심을 하는 것 당연하다 봅니다. 저도 독자 입장이었을때 당첨이란 게 되지 않을 때에는 (한번도 뭔가에 당첨된 적은 없지만)이거 사기아냐?라든가 내가 뽑힐 리가 없지? 등등 많은 투정을 부렸죠. 그래서 전 제 경험을 바탕으로 되도록 많은 독자들과 거리감 없이 친숙해지고싶어 제 모든 혼혈을 담아 독자분들을 대하려고 노력하고 있습니다. 홍식군도 이제 제 뜻을 안 것 같아 저로서는 더 이상 바랄게 없네요. 고마워요. 참! 곧 제대를 하신다구요. 곧 희망이 가득한 따뜻한 봄날이 찾아올텐데 그때 홍식군도 민간인으로 다시 돌아오는 겁니까?빠른감이 없잖아 있지만 미리 축하드릴게요. 그리고 내무반 병사들에게도 모두 건강하고 힘차게 다음날을 맞이할 수 있도록 기도한다고 전해주세요. 그리구 N64를 보유하지 않더라도 저랑 친해질 수 있으니 게임기에 대한 부담감은 안가졌으면 하구요 진정 자신이 원하는 게임세계를 모험하길 바래요. 건강하세요.

구구리 누님께
갑작스런 추위가 기승을 부리는데 감기 걸리시진 않으셨는지요. 전 드디어 어제 중학교를 졸업했습니다. 그런데 고등학교에 대해서는 설렘보다는 걱정이 먼저 앞서는 건 어쩔 수 없나봐요. 앞으로 다닐 학교는 장난 아니게 멀고, 지난 3년간 죽마고우처럼 지내온 친구들과 뿔뿔이 흩어지게 되다니, 또 앞으로 다닐 학교에서는 다 처음 보는 애들 뿐일텐데. 누나! 밤에 학교 생각하면 잠이 안 와요. 누나도 이런 경험 한번쯤은 있으리라 봅니다. 누나 앞으로 잘 극복해서 학교생활에 빨리 적응할게요. 그래서 학교생활 충실히 하고, 공부도, 게임도 열심히 할게요. 그럼 새해 복 많이 받으세요.

먼저 문호군의 졸업을 진심으로 축하드립니다. 하지만 문호군의 짧은 사연 속에서 진정 우울해 하는 문호군의 모습이 떠올라 누나의 얼굴도 어두워지는군요. 문호군, 이제 몰라볼 정도로 여러면에서 많이 달라질거예요. 사고방식도, 외모도, 성격도 등등. 남자들 대부분은 성장과정 중 고교시절에 가장 많은 변신(?)을 한다더군요. 진정 어른이 되어가는거겠죠. 누난, 문호군의 지금 심정을 이해할 수 있어요. 사실 누난 중학교때 전학을 했어요. 모든게 혼란스러웠고, 두려움과 혼자라는 외로움에 거짓말 않고 거의 1년을 방황했어요. 그 1년이란 기간은 누나에게 있어 길고 긴 깜깜한 터널이었죠. 하지만 그만큼 그 시절은 누나에게 있어 가장 중요하고도 소중한 시간들로 기억되요. 누나가 현재 이렇게 밝은 생각으로 그리고 독자 친구들에게 누나가 자신감 있게 이런저런 이야기를 들어줄 수 있는 게 그때의 경험과 많은 시련을 이겨낸 덕분이라 생각하고 있으니까요. 문호군 모든 것은 생각하기에 달려 있습니다. 인생에 있어 지금과 같은 상황에 처해질 때마다 두려워하고 힘들어 주저앉아서는 안되잖아요. 그러니깐 문호군 스스로 문호군을 시험한다 생각하고 얼마나 멋지게 잘 이겨내는지 자신을 지켜보세요. 누나의 이야기가 힘이 되었으면 하는데…. 첫 출발이 가장 힘든 만큼 가장 멋진 시간으로 남을 거예요. 그럼 파이팅!!

안녕하세요 구구리 누나. 요즘에 제 친구의 엄청난 말때문에 심장마비로 이승을 떠도는 귀신이 될 뻔한 사연이 있어 보냅니다. 며칠전 제 친구 놈 중 한 명이 제 얼굴을 빤히 쳐다보고는 하는 말 "야! 너 이제보니 여기 머리가 좀 벗다. 이거 혹시 대머리 되는 징표 아니야?" 헉! 이놈이 무슨 벼락 맞을 말을…. 사실 전 머리에 숱도 별로 없구, 머리 양쪽 사이드에 머리카락이 좀 모자라다 생각해 고민도 많이 했죠. 예전, 저의 별명은 톱스타 배용준이나 헐리우드 최고의 액션 스타 실버스타 스텔론이라는 별명을 들었던 핸섬 보이 였답니다. 허나 이 이야기가 반 친구들에게 퍼진 이후로는 대머리 실버라든지 쌍라이트에 비교 당하며, 친구들에게 놀림을 당하고 있습니다. 혹시 이게 요즘 학교에서 문제시되고 있다는 왕따가 아닌지. 설마, 진짜 대머리가 되어버린다면 어쩌죠? 이제 겨우 시퍼렇게 젊은 낭랑 18세인데? 누나 위로해 주실거죠. 제 상처받은 마음이 풀릴 수 있도록….

승균군에게는 정말 미안한 이야기지만 사연을 읽고 누난 한참을 웃었습니다. 누난 또 한 상상력 하거든요. 하지만 누난 승균군의 마음을 이해해요. 이건 극비인데 사실 누나도 머리숱이 많지 않아 매일매일 한 가닥의 머리카락도 소중히 여기고 있답니다. 아침마다 한줌씩 빠지는 머리카락을 볼 때면 두려움과 걱정으로 누나의 빛나는 두상도 가끔 상상을 해보고 욱~~ 승균군 우리 힘을 냅시다. 어떠한 시련이 닥쳐도 아랑곳하지 않고 밀고 나가는 겁니다. 고민하고 계속 머리 굴리면 머리카락 수가 현저하게 줄어들겠죠. 당연한 말씀!! 항상 즐거운 생각만 하고, 영양분이 가득한 맛있는 요리들을 먹으면서 앞날을 설계하는 겁니다. 멋진 별명만큼이나 누난 승균군이 멋진 성격의 소유자이길 바라며 친구들의 놀림 따위는 한귀로 듣고, 한귀로 흘려버릴 수 있는 소심하지 않는 그런 스바라시이 히토(멋진 사람이라는 뜻의 일본어)가 되길 바랍니다. 친구들의 말에 너무 민감한 반응을 보인다면 그건 스스로 인정하는 거니까 항상 넓은 아량으로 받아들이세요. 그리고 외모로 사람을 판단하는 치사한 인간들은 친구라고도 할 수 없으니까 과감히 인연을 끊으세요. 누나가 너무 흥분했나봐요. 약간 톤을 낮춰 부드럽 ~~게 친구에게 상처가 되는 그런 치사한 행동과 말은 삼가합시다.

안녕하세요, 구구리 누나!
아 ──드디어 방학이 끝났군요. 또 엄마와 아침마다 전쟁을 해야겠군요(누군 자고 누군 깨우고). 전 방학때 PS에서 N64로 기종을 바꿨습니다. 왜냐하면 저는 RPG를 싫어하기 때문에 주로 RPG나 시뮬레이션이 많이 나오는 PS가 저에게 맞지 않았기 때문입니다. 그렇지만 N64는 달랐습니다. N64가 기울어 간다지만 저한테는 젤다, 마리오 등등이 환상적으로 보였고, 젤다를 플레이 해본 결과 왜 돈 없는 학생들이 비싼 돈주며 N64를 하는지 알게 되었습니다. N64게임들은 그만큼 가치가 있었던 것입니다. 누나, 제 친구들이 아무리 PS에서 N64로 왜 바꿨냐는 비난을 해대도 저는 N64를 사랑할 겁니다. 왜냐구요? 무엇보다도 N64는 제 개성에 맞고 게임의 가치가 있으니까요! 그럼 안녕히 계세요.

N64 짱이라! 먼저 N64유저가 된 것을 축하합니다. 악수~. 누난 진정한 게이머라면 N64짱처럼 그래야 한다고 봅니다. 근데 이거 호칭을 N64짱이라 할려면 쬐끔 이상야릇하군요. 이름은 밝혔더라면 더 좋았을 텐데, 누난 게임이라는 것을 아주

환상적이라 할만큼 좋게 긍정적인 시각으로 바라보고 있습니다. 그래서 인지 아직도 자신은 게임을 너무 사랑하는데 주위의 시선이 두려워 숨어서, 또는 떳떳하지 못하게 계속해서 어둔 동굴 속으로 빠져들어 가는 친구들을 볼 때면 화가 나기도 하고 가슴이 아프기도 합니다. 세상의 모든 것에는 두 가지 면이 존재합니다. 하지만 그 두가지 면 중 인식이란 게 어느 쪽에 더 많은 비중을 두고 있느냐에 따라 그냥 좋다, 나쁘다, 라고 아주 간단하게 판단해버리게 되죠. 너무나 안타까운 일이 아닐 수 없습니다. 게임도 그 희생양 중 하나라고 보는데 어른들께는 게임이란 게 인식 자체가 아직은 어둡게만 박혀있어 진정한 게이머들이 위축될 수밖에 없다고 봅니다. 하지만 이 모든 것에서 탈피해 게임이 얼마나 생활에 활기가 되고 때론 반드시 필요한 없어서는 안 되는 분야다라는 인식이 뿌리 내리 수 있도록 앞장서야 하는 장본인은 바로 여러분 즉 게이머들입니다. 누난 짱 처럼 뭔가에 확신이 생기면 그걸 믿고 나가는 힘은 스스로 키워야 한다고 말하고 싶습니다. 그런 면에서 짱은 대단한 의지를 지닌 것 같아 누난 정말 기쁩니다. 부디 굴하지 않고 힘찬 출발을 하길….

구구리 언니 안녕하세요? 철권3 세계의 귀여운 격투소녀 샤오유입니다. 근데 샤오유는요, 굉장히 큰 일을 저질렀어요. 샤오유는 하루라도 빨리 우승해서 '샤오유 랜드'를 만들구 싶어서 엄마가 외출하신 틈을 타서 오빠인 압삽 폴과 함께 PS를 하다가 뭔가 가지러 올게 있었던 엄마께 발각!! 분노하신 엄마께선 필살32단 콤보 '사랑의 매'로 저희를 다스렸고, PS는 저 — 멀리 헐헐 날아 깊은 첩첩 산중에 감금당하기에 이르렀습니다. 라고 해야 맞는 말이겠지만 샤오유랑 폴을 낳은 어머니께선 굉장히 너그러우셨어요. 야단은 맞았지만 우리 가정은 폭력 가정이 아니기에(격투 가정과 폭력 가정은 종이 한 장 차이?) '사랑의 매'나 PS의 감금 등은 일어나지 않았습니다. 다만, 그 일 이후로 즐겁게 PS를 하는 샤오유와 폴의 뒤통수에는 엄마의 따가운 시선이 있었다는 전설입니다. 그럼 '전설따라 삼천리'이제 그만 막을 내리겠습니다.

인주양 사연을 너무 재미있게 보내주셔서 고마워요. 너무 깜찍한데요. 샤오유가 인주양의 분신이라, 이미지가 딱! 들어맞는군요. 근데 오빤 왜 압삽 폴이에요? 인주양! 철권3를 플레이하는 순간 오빠와 동생 관계가 깨지는 것은 당근일 테고 혹시 폴을 비참하게 깨버리지는 않는지, 아니 당연한 이야길 했나? 어쨌든 인주양이 고수란 건 알 수 있겠군요. 부러워요. 언니도 열심히 필살기를 연구해 보려고 오락실을 전전하지만 아직 갈 길이 멀답니다. 제 캐릭터는 누구냐면요? 웃지 마세요. 깜둥이 에디가 제 캐릭터예요. 왜 그를 택했는지는 마구잡이 시절 때 유일하게 상대를 이길 수 있는 캐릭터가 에디였어요. 에디는 플레이하는 사람도 그가 어떤 행동을 취할지 모르니까요. 그런 식으로 고수들을 무참히 밟다보니 이젠 정도 들고 나만의 캐릭터를 가져야 겠다는 생각을 하는 순간 에디를 배신할 수 없어 키우기로 했어요(이젠 마구잡이가 절대 아님). 가만히 보면 에디도 섹시한 구석이 있다구요! 인주양 게임은 어머니께 야단 맞지 않을 정도의 선까지만 하시구요, 눈치보면서 하다가는 절대 빛나는 샤오유 랜드를 만들기가 힘드니깐 편안한 마음으로 떳떳하게 플레이를 하세요. 아셨죠? 그럼 다음에 또 만나요. 압삽 폴에게도 힘 내라고 전해주세요.

안녕하세요 구구리 누나! 구구리월에 재도전하는 중3 조재환이라고 합니다. 역시 예상대로 전 뽑히지 않았더군요. 원래 제가 운이 좀 없거든요. 처음 보낸 편지에는 파워에 실리지 않아도 괜찮다고는 했지만 솔직히 구구리 누나의 답변이 듣고 싶었어요. 그래서 편지를 보낸거구요. 근데 전 정말 궁금한 게 있어요. 정말 '두근두근 구구리월'에 오는 편지들은 몽땅 읽으신다는 것이 사실인지…. 저는 항상 파워의 내용은 하나도 빠짐없이 모두 읽어요. 그중 구구리누나의 답변을 볼 때면 가슴이 포근해진답니다. 그걸 저도 느끼고 싶어요—욱. 아—구구리 누나—저 젤다의 전설 엔딩보고 황금의 스탈츄 100개 모두 찾았답니다. 젤다는 해도 해도 너무 재미있어요. 구구리 누나 이 점 하나 개선해 주세요. 왜 N64는 공략이 그리도 적은가요? 공략이 적어서 어떤 게임을 해야할지 잘 모르겠어요. 그럼 이만 쓰도록 하지요.

재환군 다시 말하지만 누난 편지 하나하나 빠뜨리지 않고 모두 읽으며 소중하게 간직하고 있습니다. 친구들에게 답변하는 것을 의무로 여긴다거나, 일이니까 라고 생각해 대충 한다면 누난 더 이상 여러분 곁으로 다가가지 못할 겁니다. 하지만 누나가 가장 아끼고 애정을 쏟아 꾸미고 싶은 코너가 있다면 모든 코너가 그래야 하지만 그 중에서도 한가지를 택한다면 이 코너일 겁니다. 재환군 누난 여러 친구들에게 많은 이야기도 들려주고 싶고 또 알고 싶어요. 매일매일 몇 통씩 책상 위에 올려지는 편지들! 그걸 읽고 있는 순간 누난 가장 행복할뿐더러 우체부 아저씨가 오는 그 시간을 매일 기다리고 있습니다. 이건 누나 생활의 떼놓을 수 없는 일부이며 그 사연들은 가장 소중한 보물입니다. 그러니까 재환군 의심하지 말고 누나에게 하고픈 이야기가 있을 때는 언제든지 보내세요. 당첨이 되면 좋긴 하지만 그래도 누난 사연하나 보내 당첨되는 것으로 끝을 내는 것보단 진정 누나와 친해지고 싶다면 꾸준히 누나에게 마음을 보여주길 더 원한답니다. 알았죠? 그리고 N64공략도 많이 실릴 수 있도록 누나가 힘써볼게요. 그럼 이만.

안녕하세요 구구리 누나!
게임챔프 때부터 게임파워까지 몇 번 빼구 다 사본 열성독자 민균입니다. 몇 번은 타 잡지 부록땜에 넘어간 적이 있어요. 죄송합니다. 책 구입시 돈이 많이 들어갔지만 돈이 아깝다고 생각한 적은 맹세코 없습니다. 역시 파워는 최고의 잡지입니다. 사실 얼마 전에 길을 걷다가 구구리 누나 보다 더 이쁜 여자를 봤다고 하면 삐지실까봐 구구리 누나보다 조금 못생긴 여자를 봤습니다. 그런데 요즘 유행한다는 연상 아니겠어요? 저는 중학생인데 그 누나는 고등학생인 것 같더군요. 그래서 그냥 집에 와서 연애 시뮬레이션 게임으로 한을 풀었습니다. 구구리 누나 그런데 전 아무렇지 않아요. 왜냐하면 누구에게나 짝은 있거든요. 아——차디찬 바람이 불면 겨울이 지나가네요. 구구리 누나도 얼른 짝을 찾으셨으면 합니다. 혹시 이미 있는 게? 그럼 See you again!

민균군 반가워요. 그리고 솔직해서 맘에 들었어요. 누나에 대한 배려 또한 고맙구요. 근데 민균군은 참 자기 조절이 잘 되나봐요! 뭐든지 확실한 것 같아 믿음 또한 가네요. 연상을 사랑하는 사람도 연하를 사랑하는 사람도! 그 사람들과 대화를 하다보면 사랑은 정말 아름답구나! 라는 생각과 함께 어떠한 사랑법이든 그건 정말 위대하다는 생각이 들어요. 누나도 그런 사랑을 해봤으면. 민균군 말대로 누구나 자기 짝은 있겠죠? 근데 큰일 났어요. 누난 한때 내 짝을 찾으려고 발벗고 나섰지만 결국 실패! 도대체 내 반쪽은 어디 있나? 라고 하늘 향해 소리쳤죠? 그러다 지금은 거의 포기. 때가 되면 나타나겠지? 라고 스스로 달래고 있어요. 하지만 솔직히 말해 누나에게는 누나를 사랑해주는 많은 친구들이 있어 절대 외롭지가 않아요. 아니 외로워 할 시간이 없어요. 매일매일 애인들로부터 사랑의 메시지를 받고 있으니 이 보다 더 큰 행복이 어디 있어요? 그쵸? 친구들 모두 너무 사랑해요.

아하핫! 구구리 누나 경사 났어요! 그녀를 만났어요. 지금 제 기분은 이로운, 해로운, 지혜로운 아닌데…제 이름으로는 표현할 수 없지만 짱 Very Very Nice!! 때는 1월 중순 YMCA에서 보람찬 봉사활동을 마치고 친구들과 「원XX크」라는 단골 건전한 게임실습장(?)에 갔습니다. 재작년처럼 아르바이트하는 예쁜 누난 없지만 그곳이 목포겜 짱이거든요. 친구가 야구게임을 한다길래 옆자리에 앉았습니다. 그런데 옆에 있던 「데드 오어 얼라이브++」를 하는 그녀에게 한눈에 뿅!! 얼굴은 썩 예쁜 편은 아니지만 분위기가 괜찮은 제 또래였습니다. 저는 「라스트 브롱크스」를 했습니다(예전에 다 클리어하고 돈 안 쓰던 그 게임)그리고 나서 장깐 틈이 나서 한마디 해야 겠다 싶어서 "참, 잘 하시네요."라고 했습니다. 그녀는"예?" 나:"잘 하신다고요!" 그녀:"예" 그날 대화는 그게 다입니다. 결국 열병에 시달리다가 봉사활동 6차 지원을 또해서 또 봤습니다. 그날은 제법 대화를 많이 했습니다. 그런 후 우린 전화번호를 주고받았고 친하게 지내기로 했습니다. 그녀의 이름은 이지혜! 예쁘죠? 히히. 그럼 누나도 빨리 시집가시길 바라며, 이만….

이로운군이 사랑의 열병을 앓고 있다니! 갑자기 전에 보내주신 포켓카메라의 사진들이 머리 속을 스쳐가는군요. 어떠한 이름으로도 표현이 불가능하다면 이거 심각한데. 누난 연애상담소 차릴 준비를 지금부터 서서히 해야겠군요. 우선 터부터 닦아놔야겠군. 이로운군의 마음을 한순간에 빼앗아 버린 그녀는 어떠한 분위기를 자아내길래 누나에게까지 설레임이 마구 밀려드는 걸까요? 어쨌든 앞으로 연락을 하고 지내기로 했다니 행운을 빌어요. 하지만 이로운군! 이름 값은 해야겠죠? 혹! 여자친구에 빠져 할 일을 하지 못하고 붕붕 공중만 떠다닌다면 누난 다시는 로운군을 받아들이지 않을 거예요. 명심!! 누난 여자친구를 사귀는 것에 찬성하고 있어요. 동성친구로부터 서로 주고받을 수 있는 우정과 이성친구를 사귐으로써 얻을 수 있는 보석들. 누난 가능한 한 많은 것을 느끼고 배웠으면 해요. 이로운군도 이성에 눈을 뜨게 되었다면 이로운에게 진정 도움이 되었으면 해요. 아셨죠? 그럼 이만

구구리 누나!
오랜만에 다시 뵙네요. 그간 안녕하셨는지요? 음… 너무 딱딱하네. 저예요. 구구리 누나. 수능이 8달 앞으로 다가오면서 그나마 있었던 여유도 사라질 것 같네요. 뭐 고3이니까 그러려니 해야죠. 그런데 수능을 8개월 앞둔 시점에서 문제가 생겼어요. 우——PC방 출입에 재미를 들여서 시간, 돈 낭비를 하구 있습니다. 끊어야지 하면서도 쉽게 끊어지지가 않네요. 큰일이에요. 어떻게든 끊어야겠는데 누가 나 좀 말려줘요!! 누나 안녕

이번에도 변함없이 멋진 그림을 보내 주셨군요. 근데 섭섭해서 어떡해요. 녹색 머리의 구구리가 동철군의 그림으로 마지막이 될 것 같군요. 염색한 구구리 보이죠? 파랑 머리로 분위기 변신을 했어요. 나이도 한 살 더 먹었고 이미지 관리에도 신경을 써야 될 것 같아 확 바꿨습니다. 어때요? 이쁘죠? 이쁘다고 해줘잉 동철군도 벌써 고3이 되었군요. 수능이야기가 얼마 전에 끝난 것 같은데 벌써 또 시작되는 겁니다. 8개월로 다가온 수능! 또다시 불꽃 튀는 전쟁이 시작되는군요. 누구나 그 시절을 겪는 거지만 누난 고3들을 맞이할 때면 너무 안타까워 죽겠어요. 하지만 누나가 보이지는 않지만 힘을 팍팍 불어넣어드릴테니 용기를 가지시고 고교의 마지막시절을 출발하세요. 그래도 지나고 보면 그 시절이 가장 그리울 거예요. 근데 동철군이 지금 PC방에 빠져 허덕이고 있다니…. 이건 누나 마음속에 자리잡고 있는 동철군 데이터가 아닌데. 뭔가 오류 발생! 하루 빨리 동철군 데이터가 정상적으로 돌아오길 구구리는 두손모아 기도합니다.

구구리얼
보너스
스테이지

매니아의 방을 공개합니다

당신이 어떤 한 분야에 광적으로 빠져 있다해서 걱정하실 필요는 없습니다. 단 그 분야를 자신만의 세계로 확고히 다질 수만 있다면 그 길로 당신은 최고가 되는 것입니다. 어찌 보면 개성이 너무나 강한 세상, 그렇다고 다시 보았을 때 그 개성이 그대로 살아 있느냐? 그건 아닌 것 같습니다. 그렇게 뛰어나 보이던 개성도 또 다른 시각에서는 모든게 하나로 통일된 듯 너무나 무미건조해 보이기도 하죠. 자 그렇다면 나만의 작은 세상. 나만의 개성과 내 흔적이 그대로 드러날 수 있는 영원한 세계를 찾아나선다면… 절대 불가능한 일이 아닙니다. 당신에게도 기회는 주어집니다.

저 개인에 보이는 표정의 의미는? 이 공간은 정말이지 환상 그 자체군

자신만의 보물세계를 만들어 가는 지용군!!

박지용 / 경기도 성남시 분당구 서현동 시범 한신 APT 121동 503호

안녕하세요! 저는 게임, 애니메이션, 음악을 무지 사랑하는 고2 학생입니다. 저랑 같이 게임을 즐기는 친구들은 절 '원본인' 이라고 부르고 있죠. 그 이유는 저는 무엇이든 완벽함을 추구한답니다(공부만 빼고). 게임이든 음반이든 정품만 구입하죠. 찝찝함과 불안감은 절대 용납이 안되거든요. 화제를 바꾸어 전 게임 장르 중 액션, 레이스를 좋아합니다. 버파3, 킹오파, 세가랠리2, R4 등등, 그리고 만화는 에반게리온, 슬레이어즈, 오! 나의 여신님, 바람의 검신에 푸——욱 빠져 있습니다.

마지막으로 전 평범하지 않는 극히 소수의 매니아임을 온 세상에 알리고 싶어 이 코너를 찾게 되었으며 또한 이 분야를 사랑하는 한 사람으로 인정도 받고 싶습니다.

이것들로 인해 딴 세계와의 접속이 시작되었다(만화 비디오 원본이 가득)

혹시 아야나미가 지용군의 급수?

스크랩 북 4권에 지용군의 꼼꼼함과 섬세함이 그대로!(왼쪽 위-애니 관련 스크랩, 그 아래는 DC속보 스크랩, 오른쪽 위-게임, 애니 광고 스크랩, 그 아래는 DC일본판 속보 스크랩)

한때 인기 절정을 누리던 드래곤 볼 카드, 에바 카드(초등학교 4학년 때부터 수집-프리즘만도 100여장)

말이 필요 없다. 보물 1호

니로부터 외면 당한 교과서들!

내 보물 3호! OST, 싱글 CD, 에바 포토CD- 전부 원판(가운데 듀얼 포토는 비매품으로 일본 추첨을 통해서 얻은 것, 에바 Vol 3 CD 한정판)

내 보물 2호! 에바 프라모델과 비디오

지용과 친구사이

공고

남들의 눈이 휘둥그래질 만큼 멋진 여러분의 방을 파워에 실어보시지 않겠습니까? 자세한 자신의 소개 및 사연과 함께 자신의 방 구석구석을 사진에 담아 보내주세요. 각 사진에 설명까지 덧붙인다면 더더욱 멋지겠죠? 방이 공개되는 독자 분께는 파워 점수 1000점을 드리겠습니다.

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「매니아의 방을 공개합니다」
- 문의전화: 02)3142-6845

ARCADE

나오미+드림캐스트=꿈의 실현??

허우진

1998년 가을, 일본 아케이드 업계에서는 큰 지각변동을 예고하는 일련의 사건이 발생했다. 세가의 새로운 3D CG 보드 나오미(NEW ARCADE OPERATION MACHINE IDEA)!! 나오미의 등장은 자체 성능은 물론, 가정용 게임기와 업소용 게임기의 경계를 과감히 없앤 새로운 놀이방법의 탄생이라는 개념에 게임업계는 경악을 금치 못하고 있다. 나오미와 드림캐스트, 양 하드의 스펙을 비교해보면, 메인 메모리와 비디오 메모리의 크기가 나오미가 약간 클 뿐 드림캐스트로의 이식의 경우 다운이식은 불가피하겠지만 일반 유저들이 느낄 수 있을 정도는 아니며 거의 완벽한 이식이 가능하리라 예상한다. 그밖에 더욱 '완벽이식'을 위해 현재 세가 개발부에서는 DC에서 NAOMI로, NAOMI에서 DC로의 양방향 개발 툴을 제작중이라고 하니 완벽한 상호간의 이식은 100% 가능하다고 해도 과언이 아닐 것이라는 것이 일반적인 견해이다. 또한 나오미 보드는 아케이드의 인기게임을 가정에서 그대로 즐길 수 있다는 큰 메리트에 추가해, 또 하나의 비밀병기가 존재한다. 현재 세가에서는 나오미 보드를 단순한 비디오게임의 보드로만 받아들이는 것이 아니라 다른 형태의 '놀이'의 제안이라는 계획을 진행중이다. 즉 드림캐스트 대응 휴대 단말기인 비쥬얼 메모리시스템(VMS)을 연계해 쌍방향의 게임 데이터를 연동시킨 새로운 '놀이'를 실현시킨다는 것으로 이는 게임 역사상 획기적인 시도로 벌써부터 많은 게이머들은 상상의 나래를 펴고 있다.

그러나 국내에서는 그 꿈은 단지 꿈에 불과할 것 같다.

나오미 유니버설 캐비닛이라는 것이 있다. 이 나오미기관 전용 캐비닛인 나오미 유니버설 캐비닛은 VMS를 삽입할 수 있는 슬롯이 장착되어 있어 쌍방향(드림캐스트와 나오미의) 게임 데이터를 연동시켜 새로운 '놀이' 실현을 가능케하는 중추적인 역할을 담당하고 있는 것이다. 그러나 국내 수입사측에서는 세가측의 로열티 문제와 기타 여러 가지 문제로 인해 나오미 유니버설 캐비닛을 수입하지 않겠다고 한다. 즉 국내에서 제작될 나오미 전용 케이스는 게임센터에서 흔히 볼 수 있는 케이스에 모니터의 화질만 높힌(31Khz), 슬롯은 찾아 볼 수 없는 평범한 케이스가 될 전망이다. 이는 현실적인 문제 또한 게임센터 내에서 PDA를 사용해 플레이를 할 때 이용 요금의 산정이라던지, 운영방법 등의 여러 문제점들로 인해 일본 역시 세가에서 발표한 것처럼 즉각적인 PDA를 이용한 '새로운 놀이방법'의 창출은 미래적인 일이라는 것이 현대세가의 설명이다. 또한 나오미의 고성능성과 코스트 퍼포먼스가 뿌리치기 힘든 매력으로 작용하긴 하지만 아케이드 메이커들, 특히 大手 메이커들의 경우 전적으로 나오미에만 의존할 것이라고 장담하기는 어렵다. 이들은 분명히 나름대로 자사만의 독자적인 하드로 게임을 개발하면서 부분적으로는 나오미를 이용한 게임을 출시하지 않겠느냐는 것이 일반 아케이드 업체들의 생각이다. 현대세가 관계자 역시 大手 메이커들이 나오미에 참입은 하겠지만 자사 보드를 이용한 제품과 나오미를 이용한 제품의 비율이 50 대 50 정도지 않겠느냐고 조심스레 예측하고 있다. 그런 상황에서 무턱대고 처음부터 '혹'해서 나오미 유니버설 캐비닛을 무작정 비싼 로열티를 지불하면서까지 수입할 필요까지는 없지 않겠느냐는 것이다.

우리는 나오미 유니버설 캐비닛에 로얄티를 지불하지 않고 현재 시중에 있는 케이스에 단지 고화질 모니터만을 교체해 국내 영업에 들어가겠다는 현대의 생각에 너무 심각하게, 너무 민감하게 반응할 필요는 아직은 없을지도 모른다. 어쩌면 호들갑일지도 모르겠지만….

나오미와 드림캐스트와의 상호이식, 그리고 PDA를 이용한 시너지효과!! 새로운 놀이방법의 탄생!! 확실히 미래적인 발상이다. 하지만 그 미래는 아주 먼 미래가 아닌 근미래라는 점에 착안하고 싶다. 그 멀지 않은 근미래에 우리나라 게임센터의 절반 이상은 고고화질 케이스에 슬롯을 달아야만 하는 아주 큰 호들갑을 겪어야 할지도 모르겠다. 아니면 꿈은 그냥 꿈으로 끝나버릴 수도 있겠지만….

단순하지만 손에 땀을 쥐게 하는 게임

건발

플레이 스테이션 오리지널 타이틀로 발매되어 호평을 받은 「건발」이 재미는 그대로 계승하면서 아케이드로 '역' 이식된다. 아케이드용으로는 PS 기본 오리지널 게임에 8종류의 미니 게임을 추가했다. 자! 집에서 닦은 실력을 뽐낼 때가 왔다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 건슈팅
▶발매일: 미정

게임은 단순하고 쉬워야 된다

과녁을 쏘고, 새를 쏴 맞추고, 또 아저씨를 쏘고…. 일발 승부의 긴장감도 있지만 오로지 연사로 때려부수는 상쾌감도 있다. 코믹컬한 캐릭터와 재미있는 아이디어의 미니 게임의 결정체가 바로 「건발」이다.

PS용 「건발」에서 아케이드로

약 5년전, 버라이어티 건 슈팅으로 아케이드에 출현한 「건블렛」. PS로 이식된 이후 그 속편인 「건발」도 PS에서 발매되었다. 그것이 이번에는 아케이드로 역이식 되어 더욱 재미있게 등장한다.

제한 시간 내에 일정 조건을 클리어하듯 과녁을 쏴 간다

어렵어 즐길 수 있는 모드가 있어 서로 득점 경쟁을 하는 것도 가능하다

아케이드 오리지널 스테이지는 총 8종류

시스템상 PS용에서 이식되지 못한 미니 게임도 있지만 그대신 아케이드용 오리지널 미니 게임도 새롭게 총 8종류나 추가되었다. '플레이어 색깔과 동일한 색깔의 과녁을 ××이상 쏴라' 나 '××를 쏴서 아저씨를 구하라' 등 기본적으로 변하지 않은 룰부터 지금까지 본 적 없는 것까지 재미있는 미니 게임이 새롭게 등장한다. 또한 아케이드로 더욱 쾌감을 주는 것이 바로 건의 진동. 한발을 쏠 때마다 손목에 전달되어 오는 압력을 체험해 보자.

화면에 있는 아저씨들이 내놓는 과녁을 규정수 이상 맞추는 미니 게임.

총과 별 등이 그려져 있는 나무 상자 안에서 튀어나오는 붉은 색과 파란색의 과녁을 규정 수 이상 맞추는 것이 목적. 당황해서 다른 색의 과녁을 쏘지 않도록 주의하자.

마구 쏟아져 내려오는 거대 미사일을 지면을 왔다 갔다하는 아저씨에게 닿기 전에 파괴하지 않으면 안된다. 재빠르고 정확하게 총을 겨냥하자.

화면 안을 둥실둥실 떠 다니는 아저씨 몸에 붙어 있는 과녁을 규정 수 이상 맞추면 미션 클리어. 움직이고 있는 과녁을 정확하게 맞춘다는 것이 의외로 어려울 것이다.

그 밖의

PS용에서 엄선된 64종류의 미니 게임

드디어 게임을 하면서 공부까지 가능한 시대가 온 것인가? 간단한 계산식을 풀거나 틀린 곳을 찾아내거나 하는 미니 게임. 정확한 총의 사용보다 머리 회전 스피드를 요하는 미니 게임이다.

화면에 나오는 붉은색과 푸른색의 과녁 중 플레이어의 건콘과 동일한 색의 것만을(1P면 붉은색, 2P면 청색)을 쏜다. 미스하면 라이프가 줄어들므로 주의하자.

정확한 건 사용이나 판단력 등은 필요없다. 필요한 건 오로지 체력뿐. 플레이어 손가락이 어느 정도 빨리 움직이는 가를 알고 싶은 사람에게 적극 추천한다.

하늘을 날고 있는 비행기를 일정수 이상 쏘아 떨어뜨린다.

플레이 개시 전에 제시된 대상물(코인)을 한발로 쏘는 미니 게임. 다른 미니 게임과는 달리 탄 수가 한발밖에 없으므로 재빨리 정확하게 겨냥하는 것이 중요하다.

기억력으로 승부! 페어가 된 카드를 모두 쏘자.

내리막길을 굴러오는 나무 상자를 부셔 아저씨를 구출하자. 재미있다.

플레이 개시 전에 제시된 대상물(코인)을 한발로 쏘는 미니 게임. 다른 미니 게임과는 달리 탄 수가 한발밖에 없으므로 재빨리 정확하게 겨냥하는 것이 중요하다.

갤러그를 건콘으로 플레이하는 미니 게임. 불규칙한 움직임을 쫓는 것이...

시가전에서 드디어는 습격한 UFO로부터 지구를 지키는 스케일이 큰 게임도 있다.

빛이 빛난 순서대로 과녁을 쏴 간다.

손을 들고 있는 일반 시민을 쏘지 않도록. 갱만을 쓰러뜨리자.

네온사인을 마구 쏘자! 영상과 함께 효과음도 파괴욕구를 만족시켜준다.

뛰어 다니는 양을 쏘는 것으로 양의 털을 없앨 수 있는 미니 게임

회전중인 정육면체에 있는 과녁을 쏘는 게임.

사랑스러운 아저씨를 바글거리는 식인 상어떼로부터 구해내지 않으면 안된다.

시간내에 가능한 한 많은 탄을 넣어 불도우저를 파괴한다.

© NAMCO

누구나 즐기는 슈팅의 바이블

텐코모리 슈팅

다양한 슈팅 게임을 총망라한 「텐코모리 슈팅」이 등장한다. 주인공 캐릭터는 귀염둥이 원숭이. 원숭이 두 마리가 펼치는 다양한 슈팅 게임의 집합체. 아기자기하고 다양한 시도들이 엿보이는 남코의 신작을 소개한다(참고로 '텐코모리'는 일본어로, 가득, 수북이라는 뜻을 지니고 있다).

▶제작사: 남코 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

슈팅 게임이 만재!!

이번 남코에서 내 놓은 게임 「텐코모리 슈팅」은 26종류의 버라이어티 슈팅 게임의 집합체이다!! 모든 게임은 레버와 버튼 하나로 즐길 수 있는 평범한 룰이지만 크게 다른 것은 게임 중에 죽어도 라이프가 줄지 않는다는 것. 즉 라이프가 있는 한 진행할 수 있으며 각 미니 게임에서 정해진 기준을 클리어하는 것이 기본적인 룰이다.

이 게임의 묘미는 2인 플레이로, 게임에 따라 협력 형식도 있고 대전형식의 게임도 있어 긴장감 넘치는 게임을 즐길 수 있다는 것이다.

전체 26게임 완전 망라

①주문대로 초밥을 ×개 쏴라!
②대결
③ 손님의 주문대로 초밥을 쏘아 손님에게 규정 수의 초밥을 먹게 한다. 잘못해서 틀린 초밥을 쏘면 손님이 화를 내고 초밥을 던져 버린다. 맞으면 타임 루즈

① 색깔을 틀리지 않게 사과를 ××개 쏴라!
② 대결
③ 위에서 떨어지는 플레이어 색깔의 사과(1P는 붉은색, 2P는 파란색)를 보다 많이 쏜다. 다른 색의 사과를 쏘면 틀린 수만큼 포인트가 마이너스 되고 사과에 맞으면 타임 루즈

① 귀인을 쓰러뜨리자!
②대결
③ 부지런히 돌아 다니는 닌자들의 허점을 노려 뒤에 있는 귀인을 쓰러뜨리자. 단, 던질 수 있는 수리검에 제한이 있으므로 신중하게 하자. 적 닌자의 수리검에 맞으면 타임 루즈

① 세포를 쏴 ××로 증식시키자!
② 협력
③ 아메바 한마리를 쏘면 분열, 또 쏘면 또 분열. 어쨌든 쏘고 또 쏴서 규정수까지 증식시키는 게임. 적의 탄에 맞으면 타임 루즈.

① 벌레를 쏴 떨어뜨려 ××마리 먹이자!
② 대결
③ 물고기를 조작해서 파리를 쏘아 물에 떨어진 파리를 제한 시간내에 규정수만큼 먹는 게임. 난이도는 26개 중 가장 어렵다.

①빌딩을× ×발 쏴서 파괴하자!
② 협력
③ 차가 많이 다니는 차도에서 차를 피하면서 수류탄을 빌딩에 던져 파괴하자! 차에 치이면 타임 루즈. 앞쪽 3차선부터가 아니면 수류탄이 빌딩까지 도달하지 않는다.

① 대답을 쏴 ××문제를 정확하게 풀어라!
②대결
③ 칠판에 쓰여진 문제를 계산해서 굴러다니고 있는 구슬에 쓰여진 해답을 쏘는 게임. 규정 수 이상 맞추면 O.K. 틀리면 공격 받고 적의 탄에 맞으면 타임 루즈

① 마돈나에게 당신의 하트를 선사하자!
②대결
③ 댄스 광장에서 화면 안쪽에 여자가 있다. 그 여자를 목표로 하트를 겨냥해 규정 수를 적중시킨다. 방해하는 자가 있는데 이 녀석에게 하트가 닿으면 이 녀석이 덮쳐온다!!

①UFO××대를 파괴하라!
②대결
③ 편대를 짜서 습격하는 UFO를 폭죽을 쏘아 규정 수만큼 추락시킨다. 적 탄에 맞으면 타임 루즈.

① 푸카 ××마리를 쓰러뜨리자!
②대결
③ 남자를 조작해서 화면 양끝에서 출현하는 푸카를 겨냥해 쏴 풍선같이 부풀린 후 폭파시키는 게임. 푸카는 3발로 터트릴 수 있다.

ARCADE

① 분화해서 UFO를 ××대 파괴하라!
② 대결
③ 레버를 빙빙 돌려 파워를 모으자. 버튼을 누르면 화산탄 발사! 모으면 모을수록 많이 나가므로 쾌감도 있다. 규정수의 UFO를 쏘아 떨어뜨리는 게임.

① 까마귀를 쏘아 쌀가마니를 지켜라!
② 협력
③ 하늘을 날고 있는 까마귀가 쌀가마니 4개를 훔치려고 한다. 까마귀를 사격해 쌀가마니를 지키자

① 적을 ××대 파괴하라
② 대결
③ 갤러그 보너스 스테이지가 다시 부활했다. 규정수의 적을 파괴하면 클리어.

① 적을 ××명 쓰러뜨려라!
② 대결
③ 화면 안쪽에서 차례로 나타나는 나쁜 놈을 사격해 규정 수를 쓰러뜨리는 게임. 적의 탄을 방어해 주는 상자를 잘 사용해 적을 퇴치하자.

① 적을 유인해 ××대를 폭파시켜라!
② 대결
③ 미사일 3발을 쏘아 올려 폭풍으로 규정 수만큼 비행기를 유인해 폭파시키는 게임. 시간이 남아 있어도 미사일을 사용한 시점에서 종료.

① 대형 전차를 제어하라
② 대결
③ 화염 방사와 미사일을 발사하는 대형 전차가 2대 있다. 이것을 파괴하는 것이 목적.

① 엔드어 제네시스를 파괴하라
② 대결
③ 제비우스의 보스 캐릭터 엔드 어 제네시스를 제한시간 내에 파괴하는 것이 목적인 게임. 엔드 어 제네시스는 중앙 부분에 한발 명중시키면 클리어가 가능.

① 토템폴을 전멸시켜라
② 협력
③ 토템볼을 겨냥 사격해 모두 파괴하는 것이 목적인 게임.

① 파워업 아이템을 취하자!
② 대결
③ 붉은색의 적과 열차를 파괴하면 나오는 파워 업 아이템을 규정 수 회수하면 클리어. 적 전투기와 적 탄에 맞으면 타임 루즈

① 거대 전투함을 ××발 쏘아 파괴하라
② 협력
③ 거대한 전투기 소위 보스같은 적을 파괴하는 것이 목적이다.

① 거대전차를 ××발 쏴 파괴하라
② 협력
③ 2대의 거대 전차의 포탑에 규정수의 탄을 퍼부어 파괴하는 게임.

① 바퀴벌레 전멸작전!
② 협력
③ 살충제를 뿌려 바퀴벌레를 전멸시키자. 바퀴벌레에 닿으면 타임 루즈

① 전함을 3대 파괴하라
② 협력
③ 거대 전함 3대를 전부 파괴한다. 자코도 출현해 공격해 온다.

① 괴수의 입을 ××발 쏴 떨어뜨리자!
② 협력
③ 괴수의 약점인 입에 규정수의 탄을 쏘아 쓰러뜨리는 것이 목적.

① 전차를 ××대 파괴하라!
② 대결
③ 건물 안에서 차례로 전차가 출현. 전차를 규정수만큼 파괴하면 클리어.

① 전투기를 ××대 파괴하라
② 대결
③ 고속 스크롤 중 적이 무수히 출현하므로 무조건 연사해서 적을 파괴하는 것이 임무. 황색의 적은 탄을 쏘므로 주의. 또 돌진공격도 하므로 육탄공격에도 주의하자.

© NAMCO

펜펜같은 귀여운 레이스 게임

건비트

나오미를 무기로 많은 라인업을 보유하겠다던 세가의 코멘트를 보충하듯 트레저에서 「건비트」라는 레이스 게임이 발표됐다. 「HOD2」로 인정받은 깔끔한 그래픽으로 DC의 펜펜같은 아기자기한 재미를 선사하는 「건비트」. 나오미!! 불가능은 없는 것인가?

▶제작사: 트레저 ▶장 르: 레이스
▶발매일: 미정

드디어 발표! 트레저의 나오미 제1탄

트레저의 아케이드 작품 제 2탄이자 나오미로 내 놓는 최신작은 개성적인 4명의 캐릭터들이 펼치는 새로운 3D 슈팅 레이스 게임. 우선 기본적인 게임 룰은 일반적인 레이스 게임과 마찬가지로 레이스를 방해하는 적 기체와 트랩을 샷으로 파괴하면서 코스 완주를 목표로 하는 것으로 플레이 감각은 레이스보다 오히려 3D 슈팅에 가깝다. 적의 탄알을 피하면서 라이벌 캐릭터를 견제하면서 최종적으로 톱을 목표로 한다. 앞으로 나갈수록 적의 공격은 격심해지고 뒤에 있는 캐릭터의 방해도 받기 쉬우므로 역전의 요소는 굉장히 높다.

적 캐릭터와 트랩은 플레이어의 주행을 방해하고 타임을 소비시키는 존재로 대미지를 입히지는 않는다

타임 카운터는 코스의 각 체크 포인트를 통과할 때 가산된다. 타임이 0가 되면 게임 오버

보스 캐릭터는 레이저와 스프레드 봄 등 다양한 공격을 해 온다

거대 보스 캐릭터도 속속 등장

지금들과는 달리 보스 캐릭터는 파괴할때까지 코스에 계속 있으면서 다양한 공격패턴으로 플레이어를 괴롭힌다. 가능한한 빨리 파괴하자!

기본 시스템

이 게임은 8방향 레버와 버튼 2개로 조작한다. 레버 위는 가속, 레버 아래는 감속, 레버를 좌우는 횡방향 이동에 해당된다. 버튼은 샷 버튼과 점프 버튼으로, 샷 버튼을 모아 쏘면 매지컬 샷 발사이다. 적과 장애물, 라이벌 캐릭터를 공격하면 화면 아래 게이지가 모이고 매지컬 버튼이 가득 찼을 때 점프 버튼을 2회 누르면 매지컬 터보를 사용할 수 있다. 이 때는 5초간 무적에 고속주행이 가능하므로 전략상 상당히 중요하다.

매지컬 터보

샷을 적과 라이벌에 적중시키는 것으로 상승하는 매지컬 터보 게이지. 그 중에서도 특히 라이벌에 맞았을 때가 상승률이 가장 높다. 또한 맞은 상대방은 게이지가 현저하게 줄어든다. 게이지가 모이면 5초간 적과 장애물을 관통할 수 있는 고속이동이 가능하므로 상대 뒤에 있을 때 탄알을 집중시켜 일반 역전을 노리자!

앞에 가는 라이벌에 탄 집중

원쪽 아래 보이는 것이 터보 게이지. 앞에 라이벌을 발견했다면 좌우로 움직여 적중시키자

스피드 업

매지컬 샷

광범위로 샷을 난사하는 매지컬 샷은 버튼을 모아 쏘는 것으로 발동이 가능하다. 폭풍으로 라이벌을 저지할 수 있다.

파워를 모으고 있는 동안은 샷을 쏠 수 없으므로 사용하기가 좀 어렵다

비트 건

레버를 앞방향으로 2회 누르면 일순간 발사되는 근거리용 특수 샷. 이것으로 통상탄에서 파괴할 수 없는 트랩과 적의 탄을 일소할 수 있다. 공격치도 높고 보스전에서도 특히 유효하다.

블래스트 링크 시스템(BLAST LINK SYSTEM)

앞의 적 편대 중에 색이 다른 적이 있다. 이것은 핵이라 불리는 존재로 파괴하면 연속 폭발이 일어나 적 그룹 하나를 전부 파괴할 수 있다. 핵을 화면 밖으로 도망치지 못하게 하면서 파괴해 가면 연결된 수(링크 수)만큼 보너스가 가산된다. 보너스는 '기본 득점×링크 수'로 상당히 높으므로 어디까지 링크로 연결될 수 있는 가가 스코어 어택의 중심 과제가 될 것이다.

이것이 핵이다!

통로를 막는 트랩에도 핵이!!

코스 상에 설치된 거대한 상자인 트랩에도 핵이 있다. 그것을 노려 파괴하면 근접하는 모든 것을 없앨 수 있다. 단, 특수한 샷으로 밖에 파괴할 수 없는 것도 있다

등장 캐릭터

게임 등장 캐릭터는 총 4명, 캐릭터마다 이동 성능과 매지컬 샷의 특성이 다르다. 또한 「건비트」에서는 나오미의 통신기능을 사용해 최대 4명까지 통신대전이 가능하다. 총 모드는 '1인용 레이스 모드', '1인용 스코어 어택모드', 그리고 최대 4명으로 순위를 겨누는 '대전 모드', 이렇게 3종류가 있다.

레이스에 도전하는 4명의 개성넘치는 캐릭터들. 캐릭터에 따라 특성도 제각기 다르다

특공 에어 바이크
카마인

수수께끼의 동물
쿠나먀&무나먀

하늘을 나는 마법 소녀
미라벨

질주 로봇
스커드 맨

© TREASURE

타이틀을 종잡을 수 없는

좀비 리벤지

예전에 「좀비 존」이라는 이름으로 소개된 적 있던 이 게임이 이번에는 「좀비 리벤지」라고 이름을 바꿔 다시 모습을 드러냈다. 해석하자면 '좀비의 복수'라는 건데 도대체 어떤 공포가 기다리고 있는 것일까?

▶제작사: 세가 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정

ZOMBIE REVENGE

박력 넘치는 액션으로 좀비를 쓰러뜨리자!

「좀비 리벤지」는 마을에 발생한 좀비를 쓰러뜨리면서 앞으로 나가는 호러 액션 게임. 다양한 무기를 사용한 전투에 화려한 격투전을 전개해 나가는 것이 이 게임의 특징이라고 할 수 있다. 또 입수한 아이템을 다른 장소에서 사용하여 스토리를 진행시켜 나가는 등 RPG같은 연출도 즐길 수 있다.

3개 버튼으로 다채로운 액션을 전개

이 게임은 8방향 레버에 가드, L공격(펀치), R공격(킥&총)의 3 버튼으로 플레이한다. 총은 커서가 표시된 적을 향해 R버튼을 누르면 된다. 접근해서 L공격 연타로 콤비네이션. 또 L공격을 한발 적중시킨 뒤 버튼을 계속 누르고 있으면 강력한 차지공격이 나간다.

총에는 탄수제한이 있지만 적을 쓰러뜨리면 나오는 머신건을 주우면 보충할 수 있다

L공격 후는 다양한 공격이 가능하다

2인 동시 플레이로 보다 박력넘치게!!

이 게임에서는 2인 동시 플레이가 가능하다. 한명이 적을 유인해 한 곳으로 몰아넣은 후 또 다른 한 명이 좁혀가면서 집중사격하는 전법은 이 게임에서 상당히 유효하다.

적을 개별적으로 상대하는 것이 2인 플레이의 기본

자신이 위험한 때는 동료를 방패로 하는 게본

전율의 서반 스테이지를 추격한다!

스테이지 1 좀비에게 점거된 마을에는…

폐허가 된 마을에 잠입하면 갑자기 많은 좀비가 앞을 저지한다. 우선 이녀석을 가볍게 해치우면서 조작감을 익히자. 도중 방에서 여성이 좀비에 습격당하고 있어 도와주면 플로피 디스켓을 건네준다. 여자의 말에 의하면 수수께끼의 남자 'ZED'로부터 도움을 받았다고 하는데…. 도대체 ZED는 누구인가? 적인가? 아군인가?

여성이 습격당하고 있다. 주위 좀비를 확실히 쓰러뜨리자

○플로피 디스켓을 입수!

○보스 앞과 스테이지 사이에는 멋진 데모 신이…

BOSS

엄청난 실력을 가진 보스가 등장한다! 가드를 사용하지 않으면 고전을 면치 못한다

스테이지 2 지하수로를 방황하는 유령들

플로피 안에는 ZED에 의한 지시가 들어있고 플레이어는 이 지령대로 지하수로로 향한다. 여기는 좀비뿐만 아니라 식물같은 형태를 한 적도 등장하는데, 이녀석은 독 액체를 뿌리는 상당히 귀찮은 놈이다. 또 이 스테이지에는 곳곳에 레이저가 장치되어 있어 부주의하면 죽기 십상이다. 일초라도 빨리 빠져나가자.

붉은 선부터 앞쪽은 이 적을 없애지 않으면 진행할 수 없다

레이저에 주의

BOSS

파워와 전격 등 다채로운 공격을 펼친다

ARCADE

© SEGA

이제 비트 매니아 2nd mix는 질렸다!!

비트 매니아 Ⅱ DX

「비트 매니아 2nd mix」의 인기에 힘입어 연이어 음악을 이용한 게임을 발매하는 코나미. 초보자는 가라!! 'SKA' 마저 우스운 비트 매니아 고수만을 위한 진정한 사운드 시뮬레이션 게임 「비트 매니아 Ⅱ DX」가 선보인다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 리듬액션
▶발매일: 미정

The next generation beatmania deluxe version
beatmania IIDX
© 1999 KONAMI All rights reserved.
The next generation machine

비트 매니아의 최고봉이 등장한다!!

턴 테이블을 채용한 특수한 콘솔을 사용해 자신이 음악을 만들어 가는 '사운드 시뮬레이션'의 대표작 비트 매니아의 최고봉 「비트 매니아 Ⅱ DX」가 등장한다. 기존의 시리즈와 「비트 매니아 Ⅱ DX」의 차이점을 말하자면, 우선 화면 레이 아웃. 중앙 모니터에 나타나는 영상들은 무비를 이용한 실사들이 등장한다. 기존의 것들이 손으로 그린 애니메이션 풍의 것들에 비하면 비약적인 발전이라고 할 수 있다.

두 번째로 비트 매니아의 조작계는 기본적으로 5버튼+턴 테이블로 되어 있다. 그러나 「비트 매니아 Ⅱ DX」에서는 7버튼+턴 테이블로 건반이 증가되어 있다. 단순하게 생각해도 동시에 8종류의 BGM을 낼 수가 있다는 것인데….

세 번째가 40인치 와이드 모니터에 5종류의 이펙터와 페이더, 그리고 발 근처 부분에 사운드의 진동감을 느끼게 해주는 베이스 셰이커. 즉 기존의 비트 매니아 통체에 있던 이펙트 버튼이 「비트 매니아 Ⅱ DX」에서는 이 기능이 더욱 파워 업되었다. 5종류나 이르는 이펙트와 페이더가 장비되어 있어 음에 관해서는 어느 음이라도 다 표현할 수 있을 것이다. 이들 이펙트를 통한 음은 2WAY 메인 스피커와 발 근처의 진동 베이스 셰이커가 플레이어의 몸 전체에 진동을 전해준다. 곡에 맞춰 조정해 어느 때는 격렬하게, 어느 때는 부드럽게 BGM을 연출할 수 있다.

이런 영상도 있다

비트 매니아 Ⅱ DX의 새로운 통체. 샤프하다

모니터 화상은 사진으로 가공한 것. 실제감이 더욱 넘친다

건반이 7개로 증가되어 보다 정확하고 빠른 플레이가 요구된다

게임 모드는 4가지. 우선 연습모드에서 7건반에 익숙해진 후 게임에 들어가자

세계 인터넷 랭킹 모드가 추가되었다

세계 제일의 DJ를 향해!

게임 모드는 4keys, 5keys, 7keys, 익스퍼트 4가지. 익스퍼트 모드에서는 인터넷 하이 스코어 랭킹에 대응하고 있다. 각 모드마다 사용하는 건반 수가 다른 것이 또 매니아 악하다. 익스퍼트는 인터넷 랭킹에도 대응하고 있으므로 보다 뜨거운 플레이를 즐길 수 있을 것이다.

4keys MODE
우선 초보자 4keys. 이것은 7개 건반 중 흰 건반 4개와 턴 테이블 연주한다. 스테이지는 총 3개로 판정과 게이지도 쉽게 설정되어 있다

중급자 용으로 설정되어 있으며 종래 비트 매니아와 동일한 건반 스타일의 연주가 된다. 스테이지는 3 스테이지 + 엑스트라 스테이지 구성

상단 3개, 하단 4개의 건반을 풀로 사용해 플레이하는 상급자용 설정의 7keys. 스크래치도 포함되어 있어 상급자용도 난이도, 스테이지 수는 3 스테이지 + 엑스트라 스테이지 구성

마지막으로 익스퍼드 모드. 이 모드에서는 정해진 곡(스테이지)에서 하이스코어를 겨루는 모드로 되어 있다. 물론 코나미 홈 페이지에의 인터넷 하이 스코어 랭킹에 대응하고 있다.

© KONAMI

허우적의 주저리 주저리

추운 서울이 싫어 부산 해운대에 갔었습니다. 꽃무늬 내복을 꼭 착용하고. 내 생애 20년간(하하~~) 인생의 동반자입니다, 꽃무늬 내복은. 그러나 부산이 싫어졌습니다. 그 콘도에는 리모콘이 없었습니다. 발가락으로 TV를 틀려고 하다가 소파에서 떨어져 허리를 다쳤습니다.
한×콘도 싫어! 리모콘 싫어!!

안녕하세요? 허우적님! 어디로 보낼까 걱정하다가 이번에 새로 생긴 '허우적의 주저리 주저리'로 보냅니다. 허우적님도 드디어 자신만의 코너가 생기셨네요. 추카~ 전 얼마전부터 스타크래프트 배틀넷에 빠져 있습니다. 게임도 즐기고 또 많은 사람들을 알게돼 좋더군요. 근데 어느날 배틀넷에 가보니 어떤 사람들이 욕설을 난무하면서 싸우고 있더군요. 그래서 제가 말렸더니 저까지 막 욕하더군요. 기가 막혀서 그냥 나와 버렸죠. 파워 3월호에도 나왔듯이 게임매너를 잘 지켜 게임문화가 발전하길 바랍니다. -이하 생략-

아! 저도 그거 압니다. 가끔 취재부에서도 배틀넷에 들어가는데, 한번은 정말 대단한 장면을 봤죠. 이건 완전히 동물원의 단계(개××, SSANG×, 어쩌구 저쩌구)를 넘어선, 왜 집에 가만히 잘 주무시고 있는 엄마, 아빠까지 끌어들이는지…. 배틀넷에서 욕하시는 분들. 특히 니네 엄마가 어쩌고 저쩌고 하는 분들. 나중에 자신들이 부모가 됐을 때 자식같은 녀석들에 의해 자신들이 말과 어쩌고, 개와 어쩌고 그런 꼴을 당한다고 생각해 보십시오. 저라면 손가락과 입을 강력 돼지표 본드로 붙여 놓을 겁니다.

아니? 허우적 누나가 컴백을! 그럼 받으세요. 정성이 가득 담긴 이 터프하고 한 개의 바람개비 같은 청년이 드리는 포근한 편지를 받으세요. 근데 말이죠 누나, 왜 다들 구구리 누나에겐 누나 소릴 붙이는데, 왜 같은 젊은 여성인 허우적 누나에겐 남자를 붙이구…, 속도 많이 상하셨겠어요. 제가 보기엔 아직도 통통튀는 신세대의 향기가 느껴지는 미소녀 같은데, 그죠! 첫 달이니 이만 줄일께요. 앞으로도 계속해서 편지 보내드릴 테니 멋진 답변 부탁드립니다.

P.S. 제 독사진이랍니다. 허우적 누나의 컴백을 기념해 보내드리니 많이 많이 봐 주세요.

푸하하하~~ 이제부터 구구리의 비리에 대해서 말씀드리겠습니다. 12월호에 나갔던 그 사진. 사실은 사진 원판에다 무지하게 채색과 수정을 가한 것입니다(가지담당). 그러다가 결국 마음에 안든다고 또 다시 찍고 채색과 수정을 한 것이 바로 그것입니다. 또 구구리의 일러스트. 컷맨에게 무지하게 먹을 것을 많이 사줍니다. 만약 사진의 일러스트가 이쁘게 나오면 그 달 만화들은 그냥그냥 넘어가지만 자신의 일러스트가 마음에 안들면 그 달 컷맨은 죽어납니다. 쌍코피를 흘립니다. 참고로 우리 컷맨은 2살짜리 아기가 있는 애 아빠입니다. 구구리의 파워는 막강합니다. 통하지 않는 곳이 없습니다.

P.S. 아참 터프하고 한 개의 바람개비 같은 승균군. 왜 사진을 보냈습니까? 옛날 친구가 일본 후지산에 놀러갔다가 자신의 독사진을 찍어서 저한테 보낸 적이 있었는데 그 친구랑 무지하게 싸웠습니다. 절교할 정도로요. 우린 서로한테 사진을 보내는 행위는 그 사람이 무지하게 싫어졌을 때 '너 엿이나 먹어라'하는 의미로 보냅니다. 그러면 꼭 사진을 받은 사람은 그날 밤 가위에 눌려 식은땀을 흘립니다. 하지만 이번 사진은 배경이 좋아서 봐주기로 했습니다. 근데 얼마나 많이 봐야 되는 거죠?

안녕하세요. 허우적 누나 저는 부산에서 있었던 일을 이야기하려고 합니다. 여수에서 KOF만 좀 쳐봤습니다. 제가 부산에 간 이유는 KOF성적을 올리기 위해서입니다. 부산에 사는 친척동생은 KOF실력이 굉장합니다(저도 마찬가지). 친척과 같이 오락실에 가서 KOF가 2대 있어서 양쪽으로 서로 다른 사람과 붙어 저는 12승까지 한번도 지지 않고 밀고 나갔습니다. 그런데 갑자기 저의 친척 내색이 '왔다' 그러더라구요. 저는 누가하고 물어봤죠. 저는 그때야 보고 말았습니다. 추리닝 바지에 시뻘건 잠바, 곱창 자랑 붙였습니다. - 중간 생략 - 경기는 시작되는 동시에 저는 손이 얼어 버렸습니다. 그 형은 생전 보지도 못한 콤보를 보여주더군요. 그 뒤 저는 그 형에게 12번이나 지고 13번째 도전, 그 형은 그냥 져주더군요. 그리고 이어폰을 귀에다 달고 정문을 조용히 나가는 것입니다. 저는 너무 열받았습니다. 그리고는 결심했죠. 먼저 여수를 잡고 부산을 잡을 것입니다. 기다려 주십시오. 오 분하다. 안녕히 계세요.

일단 웃고 시작할랍니다. 푸하하하~~~~(입 찢어질 정도로 커졌습니다) 세진군. 여수를 잡고 부산을 잡은 후 그 다음엔 어디를 잡을 예정입니까? 그럼 현재 여수를 잡고 있는 것도 세진군이 아니라는 소린가요? 또 부산은 그 코스프레의 황태자(추리닝 바지에 시뻘건 잠바를 입은 형이라는 사람)가 잡고 있는 건가요? 세진군. 여수를 잡고 부산을 잡은 날 다시 저한테 편지 주세요. 그리고 다음 잡을 곳도 같이 알려주고요.

안녕하세요? 허우적님 우선 '주저리주저리'란 코너가 아케이드에 생긴 것을 축하드리구요. 이 코너가 점점 발전하기를… 제가 소개할 사연은 실화입니다. 겨울방학 보충때 저는 친구들과 함께 일명 '땡땡이'라는 것을 치고는 학교를 나왔습니다. 저희 학교는 위치가 아주 좋아 사방에 게임방과 오락실이 있더군요. 그래서 저는 대형 체감 게임기가 많은 ×××오락장에 들어갔습니다. 비트 스테이지를 A랭크로 클리어하구 이름을 짓고 있을 때 쯤, 한 청년(대학생으로 추정)이 문을 열고 들어서고 있었습니다. 고개를 끄덕이며 리듬을 맞추며 비트 스테이지를 하더군요. 예상대로 엄청 났습니다. 첫판에 힙합을 간신히 클리어하곤 발라드를 다음에 고르더군요. 여기까진 좋았습니다. 그냥 DJ 배틀을 고르지 무슨 생각인지 하우스를 고르더군요. 예상대로 열방하게 누르던 그 님(죽었다) 남의 눈을 의식했는지 재빨리 고개를 숙이고 오락실을 뛰쳐 나갔습니다. 그때 저는 "역시 어려운 걸 고르면 저렇게 되는군!"하며 학교로 돌아왔습니다. 지금 생각하니 이 내용이 별로 재미가 없는 것 같군요. 당시엔 굉장히 웃었는데…, 이런! 너무 길었군요. 죄송하구요~ 그럼 안녕히 계세요! 몸 건강하시구요. 지금까지 저는 열성 독자 'JUN'이었습니다.

열성 독자 'JUN'군!(JUN이라고 하니깐 상당히 느끼하군요. 가만히 있어 팔뚝의 살들아!)

아마 그 청년 대학생은 비트 매니아를 처음 본 사람이 아닐까요? DJ 배틀이라고 하면 웬지 '배틀'이 들어가니깐 어렵다고 생각해서 하우스를 선택한 거 아닐까…. 다른 사람의 얼빵함을 보고 웃다니…. 사실 저도 한창 비트 매니아에 빠져 집에 가서 하곤 했는데 9살짜리 여자조카가 죽자사자하면서 시켜 달라고 하더라구요. 심부름 100번 하겠다는 각서를 받고 시켜줬는데 처음 비트 매니아를 한 초등학교 2학년 조카도 힙합은 가뿐하게 클리어하던데. 간신히 클리어하다니…. 진짜루 얼빵하긴 하니 부죠. 아! 그리고 전 일본 출장가서 휴대용 비트 매니아를 샀거든요. 걸어다니면서도 열심히 연습을 하기 위해서. 근데 남자친구가 사자마자 빌려달라고 하면서 가져간 것을(12월) 지금까지 못 받았답니다. 현재 남자친구의 소재는 불명!! 비트 매니아를 안주면 헤어질 겁니다.

P.S. 제가 이 사연을 선택한 이유는…. JUN이 보내준 이 편지는 90원이 모자라서 결국 반송해야 되는 걸 제가 돈을 내서 받아보았습니다. 지금도 90원을 생각하면 손이 떨립니다. 90원!!

ANI U-File

연강홀

愛泥梅二仙

연강홀, 토요일 오후 2시, 종로5가역 1번 출구에서 초등학교 1, 2학년으로 보이는 꼬마들의 손을 잡은 어머니들이 연강홀이 어딘지 묻는다. 「철인사천왕」의 취재를 가던 기자였기에 상세히 알려줬고, 행사의 주최자라도 된 양 뿌듯했다. 연강홀 500석을 가득 메운 사람들이 지켜보는 가운데 영화가 시작됐다. 23년 전 개봉된 「로봇태권V VS 황금날개」가 먼저 상영됐다. 기자도 옛 사람(?)인지라 "달려랄라 로보트야~"라는 주제가가 울려 퍼질 때마다 가슴 찡한 향수가 밀려왔다. 그러나 요즘 아이들은 달랐다. 옛날에는 위기 상황에서 '태권V'가 출현하면 모두 일어나 '박수'를 쳤는데… 아이들은 깡통로봇이 출현할 때만 간간이 웃을 뿐…, 이것이 세대차이…?.

5분간의 휴식이 끝나고 「철인사천왕」이 상영됐다. 관객들은 태권V 때와는 전혀 다른 표정이다. 그도 그럴 것이 비가 줄줄 내리는 2D화면의 태권V를 보다가, 3D의 딱딱함을 없앤 디지셀(Digi-Cell) 기법을 사용한 철인사천왕을 보니 영화가 끝날 때까지 숨소리 하나 낼 수 없었던 것이다. 지금까지 3D 애니메이션을 많이 봐왔던 터라 웬만한 애니메이션으로는 전혀 흔들리지 않던 기자도 마음속으로는 "오, 놀라워라"를 연발했다. 주최측에서는 태권V와 철인사천왕의 동시 개봉의 이유를, 같이 온 어머니들에게는 향수를, 자녀들에게는 한국에도 이런 로봇이 있었다는 사실을 알려주기 위함이라고 하지만, 만약 그것이 두 영화의 차이에서 오는 '홍보작전'이었다면 100%, 아니 200% 이상의 효과를 나타내고 있었다. 연강홀을 쩌렁쩌렁 돌비서라운드 시스템으로 울려 퍼지게 하는 사운드, '[illegible]다'는 수식어 밖에 쓸 수 없는 것이 안타까울 정도로 사실적이며 스피디한 그래픽. 이 정도면 세계 최고가 아닐까 하는 기분. 성·공·예·감!

그러나 영화가 시작되기 전, 옆에 있던 김 혁 감독이 "설날에만 10개의 영화가 개봉된다는데… 걱정이다"는 식의 말을 흘렸는데, 이러한 걱정은 영화 속에서 나타났다. 모든 면에서 100% 완벽한 영화는 100% 성공하겠지만 철인사천왕은 10%의 실패가 보였다. 가장 먼저 지적할만한 것은, 일부러 2D 캐릭터를 사용한 데서 발생한 역효과. 화려한 3D 로봇의 완벽함을 보다가 2D 인물을 보면 왠지 그 경이로움이 사라지는 점. 또 계속되는 액션으로 인한 정적(靜的)인 면 부재. 폭풍전야(暴風前夜)라는 숙어에서 잘 나타나듯, 약간의 침묵은 다음에 나올 액션을 더욱 화려하게 한다. 그러나 철인사천왕에는 그것이 없다. 세 번째는 독창성의 부재. 만약 철인 사천왕이 「고질라」와 「에바」보다 먼저 나왔더라면, 보지 못했을 장면들이 보인다. 특히 겐도우와 철인사천왕의 사령관은 너무도 닮았던 것이다.

영화는 끝났다. 관객들의 반응이 상당히 궁금했다. 웅성웅성 연강홀 밖으로 터져 나오는 인파들. 그 속에 어머니의 손을 잡은 꼬마들의 표정은 밝았고, 또 상당히 만족하고 있다. "그런 것이었나?" 영화가 상영될 동안 철인사천왕의 장단점을 생각하며 흥행여부를 점치던 기자는 그런 생각이 부질없다는 생각을 했다. 꼬마 관객들의 밝은 표정이 그걸 대신하고 있었기 때문이었다. 연강홀을 나서며 왠지 설날이 기다려졌다.

나데시코를 TV에서 다시 만난다!

기동전함 나데시코

機動戦艦 NADESICO

1997년 일본 TV동경을 통해 방영된 이후, 극장판과 게임, 단행본 등으로 폭넓은 인기를 누렸던 SF·러브코미디 애니메이션 「기동전함 나데시코」. 이 작품이 오는 3월 15일부터 SBS 방송국을 통해 30분씩 26편이 상영될 예정이다. 감히 에반게리온을 능가한다고도 얘기되어지는 이 애니메이션. 지금, 우리는 「나데시코」의 세계로 빠져든다.

제 작 사 : XEBEC
현지배급 : TV TOKYO
국내배급 : 무진영상
방 영 일 : 3월 하순(SBS)

오직, '재미'만을 추구하는 애니메이션!

Ruri

일본 최대의 애니메이션 제작사인 XEBEC에서 기획한 「기동전함 나데시코」의 인기는 SF 액션과 러브 코미디라는 장르가 합쳐진 '재미'에 기인한다. 나데시코의 승무원은 서로 다른 직업과 환경에서 일하다 모인 사람들로, 주인공 유리카와 11살의 컴퓨터 인간 루리까지 코믹한 행동과 대사가 돋보이는 개성 있는 캐릭터들. 이들이 임무를 수행하는 동안 전함 내에서 벌어지는 해프닝과 사랑, 우정, 용기는 보는 이로 하여금 잔잔한 미소를 머금게 한다.

특히 이야기가 중반으로 접어들면 나타나는 개그와 코미디, 패러디가 압권이다. 아무 생각 없이 스트레스 해소용으로 적합한 애니메이션. 하지만 배경 스토리가 체계적으로 잡혀 있는 것을 보면 단순한 미소녀, 연애, 코믹물은 아니다. 또 애니 속의 애니 '게키강가'도 여전히 건재해, 매니아들의 화젯거리가 되고 있다.

○일본에서 선풍적인 인기를 누리고 있는 컴퓨터 인간, 루리

○주요 주인공들과 전함 나데시코

○남자 파일럿이자 남자 주인공인 아키토

○세턴으로 발매된 「The blank of 3years」

○나데시코의 파일럿들

Miss NADESICO

전체 줄거리

서기 2095년, 인류는 화성과 달에 삶의 터전을 개척하지만 갑작스런 목성 전함으로부터의 공격에 함락될 위기에 처한다.

화성 출신의 주인공은 지구에서 어릴 적 친구 유리카를 만나 그녀를 따라가게 된다. 유리카는 목성 침공에 맞서 지구에서 제작한 최신예 전투함 나데시코의 선장! 귀여운 미모와 강인함을 지닌 유리카지만 선원들은 철없는 그녀를 걱정한다. 아키토는 나데시코에서 에스터 발리스라는 새로운 전투 로봇을 조종하게 되고 유리카는 이런 아키토를 사랑하여 끝없는 구애 공세를 벌이지만 메구미라는 경쟁자가 있어 삼각 관계가 형성되는데…

NADESICO the movie
The prince of darkness
FILE

NERGAL ND-001
NADESICO

© XEBEC / TV TOKYO / 무진영상

ANIMATION

ANIMATION

보고 또 봐도 신비한 세계

엘 해저드 2 -해설의 세계-

EL-HAZARD The Magnificent World

제작사	파이오니아LDC / TV동경
국내배급	KS Entertainment
발매일	3월 중순

SBS와 투니버스를 통해 국내에도 잘 알려진 신비의 세계 엘 해저드 2-해설의 세계-가 KS엔터테인먼트를 통해 비디오 CD로 출시된다. 깔끔하고 환상적인 그래픽, 코믹한 캐릭터 등으로 많은 인기를 끌었던 「엘 해저드 2」. 3월 출시!!

또 한 명의 베르단디, '이프리타'

자신의 눈을 뜨게 해준 사람이, 이프리타의 주인. 주인님을 위해서라면, 목숨을 걸고 싸우는 여자. 그러한 그녀가, 이번 편에서는 주인님 유바를 잃어버리고 만다. 그리고 주인이 영원의 잠에 들어도 그 옆을 떠나지 않는 그녀의 충성심. 또 위기의 순간에 마코토의 이름을 불러, 현실로 돌아와 생명을 구한 것은 역시 '이프리타'. 영원한 잠 속에서조차 주인인 마코토의 위험을 알려주고, 그의 생명을 구하기 위해 이름을 불렀던 것인가…?

난 내가 기뻐하는 일이라면 뭐든지 할 수 있어…

나이스 킥!!

러러보다 멋있게, 다 덤벼!!

기억

「어릴 적 들었던 자장가처럼 눈을 감으면 언제나 희미하게 보이는 그 시절이 바람이 되어 사랑은 영원해 시간의 바다 건너서」. 제 4화의 에필로그로 이프리타가 노래하는 삽입곡을 번역한 것이다. 삼림욕을 받고 있는 듯, 맑고 청아한 이프리타의 노래는 유바에의 넘치는 사랑을 노래하고 있다.

STORY

카리아에 공중에서 성장을 계속하는 '파멸의 방아쇠'. 후지사와를 구하려는 미즈는 녀석이 뿜어내는 빛에 휘말려 들어가 버렸다. 마코토와 유바는 카리아를 쓰러뜨리기 위해 이프리타를 소생시키려 하고, 상공에서는 아프라와 쉐라가 파멸의 방아쇠의 내부로 침입하기 위해 전투를 펼치고 있다. 드디어 이프리타가 소생했다. 그러나 그것은 유바의 소중한 목숨과 맞바꾼 것이었다….

이프리타와 함께 적의 내부에 침입하여 미즈를 구하고 카리아와 맞서는 마코토. 그런데 마코토는 카리아의 내면의 그녀 자신의 애처로운 소녀시절을 보았다. 소녀를 안으려는 마코토. 그 때 이프리타가 부르는 소리가…. 현실에 되돌아온 마코토는 위기일발로 카리아의 공격을 피하고, 수정판을 방패로 카리아를 물리친다.

○후지사와는 미즈에게 프로포즈를 하고,○

이프리타는 유바가 잠든 숲에 머무른다○

○그리고 마코토는 '마코토의 이프리타'를 다시 만날 것을 결의한다

다만, 카리아만은 누구도 사랑하지 않고, 누구도 사랑할 수 없고, 전투에 의해 파괴되어 사라져 갔다. 오직 증오에 의해 만들어진, 슬픈 운명

최후에 마코토가 카리아와 싱크로 했을 때 본, 애처로운 소녀의 모습은 무엇이었을까? 카리아의 진짜 모습인가, 아니면 마코토를 속이기 위해 만들어진 환영인가. 혹, 후자였다면 전투 뒤에는 아무 것도 남지 않은 것일지도…?

열혈남아, 진병지휘(?) 후지사와 선생

귀엽지만…역시, 개성적인 캐릭터

카리아 vs 이프리타, And 마코토

© PioneerLDC/TVTokyo

ANI 탐방

단편 애니메이션 창작 모임

동동

유치원 교사, 회계사, 가정 주부, 회사원, 디자이너 등 다양한 직업을 가진 11명의 사람들이 모여 오직 애니메이션에 대한 열정으로 '당산동의 잠 못 드는 밤'을 보내고 있다. 97년 「퓨쳐아트」 작업 동기들이 뭉쳐 순수 애니메이션 창작 활동을 하고 있는 「동동」. 단체의 성격보다는 개개인의 자유로운 창작활동이 강조되는 동동, 톡톡 튀는 모임. 동동의 모든 것을 공개한다!!

아트(Art)를 하는 사람들!

「동동」 회원들은 각기 다양한 직업을 가지고 있지만, 대부분 순수미술(純粹美術)을 전공한 미술학도들. 미술 전공의 연장선에서 자신의 생각을 자유롭게 애니메이션으로 표현하고 싶어하는 사람들의 모임이 「동동」이다.

미술(美術), 즉 아트(Art)를 하는 사람들이기에 그들의 작업 속엔 상업성이 철저히 배제되어 있다. 하지만 예술은 춥고 배고픈 것. 제작비의 지원이 전무하기 때문에 필름장비와 같은 고가장비보다는 PC로 모든 작업을 해야만 하는 고충도 있다. 또 모든 작업이 개별적인 탓에 단 3분 짜리 단편 한 작품을 제작하는데 6개월 이상 걸리기도 한다. 이런 불편함이 모임의 계기가 됐다. 혼자보다는 '모임'이라는 것이 서로의 작품을 평가해 줄 수 있고, 조언과 지원이 뒤받침 될 수 있어 더 효율적이라는 판단에서였다. 좋은 '마주보기'가 실현된 것이다.

97년 11월 창립, 1년 3개월의 역사를 지닌 동동은 현재 서울 당산에 공동으로 사무실을 마련하고 9월에 가질 예정인 상영회를 향한 준비작업이 한창이다. 자신을 누군가에게 내 보인다는 것, 그 뿌듯함을 위해….

동동의 회장 박현주 씨는 "한국의 단편 애니메이션이 지금은 언더그라운드 애니메이션으로 인식되고는 있지만, 결코 그 미래가 어둡지는 않다"고 한다. 그는 또 "5년에서 10년 뒤면 우리가 영화를 보듯 단편 애니메이션도 자연스럽게 주위에서 대할 수 있는 힘 있는 매체가 될 것"이라고 강조한다.

동동의 캐릭터

박현주

귀여운 계란들의 서글픈 이야기, 「에그에그(Egg Egg)」의 후반 편집 작업중이다. 동동의 회장.

신은정

신입 회원. 화통한 말솜씨와 부산스러운 액션이 매력 포인트! 현재 캐릭터 디자이너로 별명이 한국의 짐 캐리.

여러분 안녕!

김경희

페이퍼 애니메이션 작업중이고 여러 가지 귀여운 동물들이 등장할 예정. 현재 콘티가 완성된 상태.

손정현

지난 2월 귀여운 아기의 엄마가 된 손정현 회원. 육아와 함께 개인 작업도 구상중이다.

앞 뭔가 약간...
뒤 썰렁하다?
임산부였다!

이규희

절지 애니메이션 「지하철 거인」 작업중. 촬영이 50% 가량 진행됐다. 카메라와 각종 장비의 비협조로 괴로워 하고 있다.

이승엽

머리스타일이 자주 바뀌는 동동 최고의, 유일의 남성 스타!! 미술선생님이다. 머리 속에 멋진 구상이 꽉 차 있다고 한다.

주희은

시험의 고난 속에 있는 주희은 회원은 동동의 유일한 학생으로, 시험의 괴로움을 어느 누구도 이해해 주지 못하는 서러움이 있다. 작업 구상중.

한미정

동동의 스마일 마스코트. 애니메이션 생각만 하면 즐거워서 그렇단다. 셀 애니메이션을 하고 있고, 개인 작품도 구상중.

현경

신입 회원으로 그룹 동물원의 열혈 팬. 「합창」, 「열광」 등 아주 재미있고, 뭔가 있는(!) 작품을 가지고 있다. 앞으로도 뭔가….

김은경

2, 3편의 애니메이션을 준비하고 있다. 동동의 꼼꼼녀.

동동의 대표 작품들

한국 단편 애니메이션은 민중운동에서 시작되어 내용이 무겁고 어두우며 이해하기 힘든 면이 강하다는 지적을 받는다. 반면, 동동의 작품에서는 여성들이 많은 이유때문인지 박현주의 「에그에그」, 공동작품 「신대방…」등 어두운 색채에서 탈피하여 화사하고 깔끔한, 그리고 활동적인 작품 경향이 보인다.

▶ 신대방의 잠 못 드는 밤

1998년 제작 / 상영시간 : 10분 10초 / 「나무를 심은 사람」을 본 후의 감상을 7명의 동동 회원들 각각의 다른 시선으로 작품화한 옴니버스 형식의 애니메이션. 동동의 첫 공동작품.

▶ 하교길

1998년 제작 / 상영시간 : 3분 37초 / 손정현 작 / 98 동아·LG 애니메이션 영화제 장려상 수상/ 방과 후 귀가하는 학생들이 집에 가기 위해 버스를 잡아타는 과정을 통해 경쟁사회의 한 단면을 보여주는 애니메이션.

ⓒ동동/손정현

이성강 「우산」

이성강 「덤불속의 재」

언더그라운드 애니

단편 애니메이션의 세계

일본 애니메이션에 길들여진 국내 애니메이션 유저들에겐 낯선 단어, '단편 애니메이션'. 통상 '독립', '독립단편', '창작단편', '아트', '작가주의', '언더그라운드' 애니메이션으로 명명(命名)되는 단편 애니메이션은 3분에서 15분 사이의 비교적 짧은 러닝타임으로 이루어져 함축적이고 개성 있는 영상언어로 표현된 애니메이션을 뜻한다. TV 광고에서 흔히 볼 수 있는 파스텔 톤의 그림들, 사운드 없이 빠른 속도의 그림을 통해, 의사를 전달하는 그런 그림들도 단편 애니메이션의 일부가 될 수 있다. 그러나 아직 일반인들의 인식 부족으로 실력은 있으나 햇빛을 받지 못하는 단편 애니메이션. 이에 언더그라운드에서 하나의 예술 장르로 승화시키는, '단편 애니메이션 햇빛 쪼이기' 작업에 게임파워가 동참했다.

단편 애니메이션의 역사

해외에는 훨씬 더 일찍부터 단편 애니메이션이 시작되었지만, 국내는 1983년 최정현이 졸업작품으로 「방충망」이라는 애니메이션을 발표하면서 시작됐다. 이후 민중운동 적인 성격이 짙었던 단편 애니메이션은 90년대 초가 되면서 그 틀을 깨고 활성화되기 시작한다. 공주 전문대의 '만화학과' 탄생과 더불어 대학교 동아리를 중심으로 한 단체가 속속 결성, 단편 애니메이션이 빠른 진보를 보이기 시작한 것이다.

90년 중반에 접어들면 단편 영화제가 개최되는가 하면 서울국제 만화페스티벌(SICAF) 등 애니메이션 관련 행사가 줄을 잇고, 퓨처아트·마루·애니멀 등의 창작단체와 이성강, 전승일, 나기용 등 개인 작가들이 등장하면서 본격적인 단편 애니메이션의 시대가 열렸으며, 지금까지 그 맥이 이어지고 있다.

특히 이성강은 영화 「나쁜 영화」에 삽입된 애니메이션을 제작하기도 했으며, 「덤불 속의 재」 「넋」 등과 같은 작품을 통해 새로운 방식의 예술 세계를 연 장본인으로 평가받는다. 그는 현재 1시간 20분 짜리 장편 애니메이션 「소리의 방」을 제작중이다.

단편 애니메이션의 비전

며칠 전 TV에는 통칭 '이발소' 그림에 대한 집중 포커스가 있었다. 돼지나 초가집 등 시골풍경의 액자그림이나, 호랑이 그림, 영화간판 그림 등 예술적으로 인정받지 못하는 그림들이 산업·사회적인 면에서 상당히 가치가 있다는 결론이었다.

단편 애니메이션 역시 마찬가지. 이 장르를 예술적으로 볼 것인가, 아니면 애니메이션 산업의 한 장르로 구분, '산업적'인 확대가 필요한 장르로 볼 것인가에 대한 시각적인 문제인데 결국 예술이냐, 돈이냐의 문제다. 사람마다의 가치관이 다 다를 수 있지만 '돈이 있어야 장비를 구입할 수 있고, 예술도 할 수 있다'는 일반적인 시각을 바탕으로 '산업적인 측면'을 평가한다면 '아직 멀었다'고 할 수 있다.

본격적인 역사가 채 15년을 넘지 못하는 국내 단편 애니메이션 업계는 일반인들의 마인드 부족, 국가지원 부족, 장비부족 등 게임·영화 등 다른 매체에서 항상 얘기되는 일반적인 문제들을 모두 끌어안고 있다. 이처럼 분산되어 있는 단편 작가들과 단체를 한데로 묶어 힘을 발휘할 수 있는 협회의 결성이 시급한 가운데, 유네클럽(대표)에서는 작품의 배급과 저작권 문제에 대한 정리와 인포삽 등을 통해 이들을 알리려는 노력에 힘써, 업계로부터 좋은 반응을 얻고 있다. 또 올해 중으로 협회결성의 움직임도 보이고 있어, 이들의 활발한 노력이 기대된다.

☎ 문의 : 유네클럽 (02) 3477-6244

ⓒ 유네클럽 / Sung Gang Lee /

ANI NEWS

위즈, 「태권V」 캐릭터 상품 출시

캐릭터 개발전문 집단 「위즈(대표 박소현)」가 김청기 감독과 태권V 캐릭터 상품과 관련, 라이선스를 맺고 상품의 기획단계에 들어갔다.

이번 캐릭터 상품은 20대 초반에서 30대까지 태권V를 보아왔던 기성세대와 로봇물을 좋아하는 어린이 층을 겨냥, 향수가 어린 '복고풍 태권V'와 새로 제작된 '3D태권V'의 2가지 형태로 선보이게 된다. 복고풍 태권V는 현재 김청기 감독이 직접 원화를 그리고 있으며 셀 애니메이션 이미지를 그대로 가져갈 예정으로, 이를 바탕으로 3D 태권V도 만들어질 예정이다. 상품의 제작은 외주형태로, 현재 보성어패럴이 「태권V」 캐릭터를 사용하여 20대를 겨냥한 '의류'와 '액세서리' 등의 제품을 생산키로 합의했으며, 다른 업체에서도 좋은 반응을 보이고 있다고 한다. 이 두 품목은 4월경이면 출시가 가능하며 문구, 팬시, 완구류 등의 제품으로 속속 등장하게 된다. 한편 위즈는 지난 해 98년 초 바른손 캐릭터 사업본부에서 독립, 캐릭터 라이센싱 사업을 전문으로 하고 있으며, 국내 최초로 캐릭터(디노)를 해외에 라이센싱한 업체로, '둘리나라'와 함께 캐릭터 개발사로 손꼽히는 회사다. 이 회사는 「떠버기」, 「헬로 디노」, 「칩칩스타」 등의 대표적인 캐릭터를 개발한 바 있으며, 「서태지」, 「깜찍이(2D)」, 「지누션」, 「원타임」등의 캐릭터도 개발했다.

서태지 캐릭터는 서태지의 뮤직필름 「Take One」에 등장하는 3D 애니메이션 캐릭터로, 위즈는 지난 98년 11월 말 사업설명회를 개최, 본격적인 서태지 캐릭터 사업에 착수했다. 현재 우산, 열쇠고리, 배지, 노트 등에 계약되어, 올 봄 출시될 예정이다.

서태지

지누션

「태권V21」 새 디자인 3월 초 공개!

태권V 21의 제작이 캐릭터 디자인 문제로 난항을 겪고 있는 가운데, 새로운 메카닉 디자인이 3월초 공개될 예정이라고 신원 관계자가 18일 전했다.

지난 달 TV 방송을 통해 「태권V 21」에 대한 내용이 소개된 이후, 매니아들의 태권V 디자인에 대한 이견(異見)이 들끓자 신원프로덕션 측에서 TV에 방영된 태권V는 전면 수정될 것이라고 해명한 바 있다. 이어 신원의 한 관계자는 지난 달 "현재 매니아들의 의견을 적극 받아들여 다양한 디자인을 시험 중에 있으며 시놉시스도 기본적인 틀을 확정지은 상태로, 3월 초 정도면 언론 매체를 통해 새로운 디자인을 공개할 수 있을 것"이라고 전했다.

진돗개 '백구', 애니메이션으로 제작

풍산개와 함께 한국을 대표하는 명견, 진돗개 '백구'가 「하얀 마음 백구」라는 이름의 애니메이션으로 제작된다. 진돗개의 본고장인 진도군과 문성동화, 한국색채연구소가 공동으로 제작중인 이 애니메이션은 오는 3월 제작발표회를 갖고 12월 개봉될 예정으로, 25부작 TV 애니메이션과 비디오로 제작된다.

한편 백구는 가정이 어려워 개장수에게 팔렸으나 다시 먼 길을 달려 옛 주인을 찾아간 일화로 유명하다.

「드래곤 라자」, 애니메이션화 결정

국내 판타지소설의 대표작인 「드래곤 라자」가 금강기획에 의해 30분 짜리 26부작 애니메이션으로 제작된다. 총 26억의 제작비가 투입되는 이 애니메이션은 내년 9월 SBS 방송국을 통해 방영될 예정이며, 원작 소설 「드래곤 라자」는 40만권 가까운 판매량을 기록한 베스트셀러이기도 하다.

3D 애니메이션으로 꾸며진 인터넷 드라마 등장

'드라마'가 TV가 아닌 인터넷을 통해 방영되는 시대가 왔다.

컴퓨터 그래픽 기획사인 '페이스'와 정통부 산하 한국소프트웨어 진흥원이 함께 개발한 인터넷 드라마 「봉가부」가 SBS 홈페이지(www.sbs.co.kr)를 통해 1주일에 한편씩 5개월 동안 20여 개의 에피소드가 방영될 예정이다. 지난 2월 1일부터 방영에 들어간 이 드라마는 18명의 3D 캐릭터가 펼쳐 가는 3D 애니메이션으로, 동영상과 시나리오, 그리고 캐릭터 사진, 배경음악, 주제가 등의 형태로 제공되고 있다.

봉가부 드라마 홈페이지

애니아트 5차 시사회 개최

국내외의 우수한 단편 애니들을 선정·상영하는 유네클럽에서 '애니아트 제 5차 정기 시사회'를 2월 20일 개최했다. 연세대 동문회관 지하 1층 영상실에서 개최된 이날 상영회에서는 애니메이션 역사 강의를 연재하는 윌리암 모리츠 교수가 직접 추천한 작품들로, 애니메이션 역사상 한 획을 그었던 중요 작품들을 선별하여 상영했다. 또한 독립 애니메이션 창작 집단 '반지하'의 작품 발표회도 함께 상영되어, 독특하고 창의적이라는 평을 받았다.

애니 취직 희망자, 춘천을 노려라!

애니메이션 업체들이 대거 몰려있는 춘천시에 때아닌 구인 붐이 일고 있다. 춘천시에 따르면 (주)서울무비, (주)파라다임, (주)애니보이, (주)Salt, 무백물산, 게임광장 등의 업체들이 업체별로 30명에서 50명 규모의 상당히 많은 인력을 모집중이라고 밝혔다. 부분별로는 만화 밑그림 컬러부문, 디지털 애니메이션, 프로그래머, 그래픽디자이너, 시나리오 작가 등이다.

춘천시 애니메이션 업체들의 이러한 구인현상은 경기호황을 맞아 애니메이션 물량이 늘고 있기 때문이라는 것이 관계자의 설명이다.

☎ 문의 (0361)250-3437

열혈 ANI NET

새롭게 애니메이션 코너가 생긴 이후 폭주하는 엽서에 담당자가 설자리가 부족…거짓말(흑흑), 다른 코너에 비해 상품이 가장 많이 걸려있음에도 불구하고…(흑), 그러나 잘 키운 열혈 애니팬 하나, 열 독자 안 부럽다!(이것도 거짓말), 후~, 시작이 반이라…앞으로 만화·애니메이션을 사랑하는 독자 여러분의 많은 참여 기대하겠습니다.

김동오 / 강원도 춘천시 효자동 463-88 7/1

안녕하세요. 겜파워에 애니코너가 생기다니…(기쁘당~♥). 코너이름은 애니마당! 어때요? 썰렁하나? 여하튼 그림 보냅니다. 옛날에 제가 좋아하던 캐릭터랍니다. 담당자님도 혹시 보신 적 있는지요? 이름하여 「허리케인 포리마」!!! 얼마 전 길을 가다가 점포 정리하는 비디오 가게를 발견했죠. 만화 비디오는 2장에 1000원!!! 거기에서 허리케인 포리마 비디오를 3개 샀어요. '성전사 단바인'이 그려진 것도 샀는데 내용은 다른 만화이더군요…(실망).
요즘 SBS에서 「로스트 유니버스」가 「은하경찰 케인」이라는 제목으로 방영되더군요. 기자님도 꼭 보시길…. 그리고 「로봇태권V 21」 기사 재밌게 잘 봤어요~♥ 건강 조심하시고
안녕히 계세요.~. 춘천서 동오.

이것이 「허리케인 포리마(?)」, 꼭 독수리5형제의 둘째를 닮은 듯한 기분이…

"나가신다, 철권 펀펀 펀치
지옥의 악마들아! 받아보아라.
정의의 상징 허리케인.
적군을 꼬여내는 하나 둘 간다!
나는야, 허리케인."
-허리케인 포리마 주제가 중 일부-

알림 애니메이션·만화와 관련된 사연·사진·그림을 보내주세요. 담당자의 마음에 들면 물론 선물, 있습니다. 보낼 곳은 게임파워 [애니] 담당자 앞입니다.

메이-LEE

럭키! 동오님. 맘에 드는 비디오를 싸게 사다니 행운이군요. 보아하니 상당한 애니 매니아인 것 같은데, 매니아의 특성 중 하나가 '수집벽'이죠. 담당자도 상당한 정리벽·수집벽이 있어 애니를 수집 중에 있답니다. 동오님. 더 힘껏 애니를 모아보세요. 나중에 훌륭한 보물단지(?)로 화(化)할 테니…말이죠. 그리고 선물 드리겠습니다. 선물은 피카츄 저금통!! 알죠?

박경배 / 광주시 남구 월산5동 라인아파트 101동 1004호

에…안녕하세요. 새로운 X-FILE 말게 되신 것 축하드립니다. 앞서 말씀하신 대로 애니메이션이란 코너에 바라는 점이 있습니다. 한국이나 일본 관련 애니메이션(만화영화)의 소개나 사진공개 같은 코너도 좋지만 카툰의 기법 등과 같은 다양한 코너가 마련되었으면 합니다. 가장 재미있게 본 만화영화는 「카루타(알고보니 단쿠가)」. 훗. 암튼 축하드리고 앞으로 적극적인 참여 약속드립니다.

KOF95의 코스튬, '비보'라고 불리던 시절

원고 탈락의 슬픔을 미리 알기라도 한 듯…

메이-LEE

으~. 똑같애, 너무 똑같애. 담당자의 얼굴이랑…. 경배님. 타 기자들에게도 이름이 잘 알려져 있더군요. 타 잡지인 게임OO 아파트에 산다고 말이죠. 그리고 '재덕님'이라고 부르지 마세요. 애니메이션… 음. 너무 길죠. 그러면 애니메이션→메이션→메이숑+이(LEE)→「메이LEE 님(さま)」이 어떨까요. 애니 독자방의 칭호를 경배님이 보내주신 '열혈 애니넷'으로 결정했습니다. 축하! 축하! 만화도 잘 봤습니다. 3일간 밤을 새서 그린 경배님의 만화는, 하나같이 재미없다는 기자들의 공통된 의견 때문에 '탈락'됐습니다(?). 사실은 페이지가 없어서 못 들어갔죠(2P가 아닌 1P였으면 어떻게 들어갈 수도 있었음…). 미안해서 선물 하나 더 드리겠습니다(애니 담당자는 역시 기분파!!). 그리고 다음 달에는 「애니메이커 98」로 배우는 애니강좌도 구상중입니다. 기대해주세요.

명작 스테이션

청(靑)의 6호

—Blues—

원화부터 채색까지 모든 작업이 디지털화 되어 만들어진 애니메이션. 무수한 명작 메이커들이 손을 잡고 만들어낸 작품. 내용보다도 포장이 더욱더 거대한 작품이 바로 '청의 6호'이다. 디지털 애니메이션의 선진국인 미국의 그것과는 또 다른 분위기를 보여주는 일본의 디지털 애니메이션 '청의 6호', 제1화 블루스를 감상하자.

AONOROKUGO

'청의 6호'의 세계

연도를 알 수 없는 가까운 미래. 폭발적인 인구의 증가와 환경오염으로 인해 인류의 생활공간은 눈을 뜨고 볼 수 없을 정도로 황폐해졌다. 다수의 학자에 의해 '바다'가 새로운 생활의 공간으로 주목받기 시작한 것도 이 무렵의 일이다. 인류는 그들의 마지막 희망을 '바다'에 걸게 된다.

황폐한 지구…이제 인류가 희망을 가질 곳은 바다뿐이다

바다를 개발하는데 있어 발생하는 모든 사항을 관리하기 위한 전세계적인 조직 靑(블루:아오)이 조직된 것도 이 무렵의 일이다. '靑'은 바다위, 바다속의 치안과 환경보존 및 개발을 위해 조직된 세계 각국의 연합체이다.

청의 활동이 본격화되어 갈 때, 뜻하지 않은 거대한 장애물이 등장한다. 청의 설립자 중의 하나이자, 수뇌부인 천재과학자, 융 존다이크 박사가 돌연 '청'의 활동에 반기를 들고 일어선 것이다. 존다이크 박사는 청의 모든 활동은 지구에 악영향을 끼치고 있을 뿐이며, 박사 자신의 손으로 이기적인 인류를 말살하는 것이야말로 지구의 미래를 위한 길이라는 생각으로 엄청난 멸망의 시나리오를 실시하기 시작한다

청의 활동을 지원하기 위해 일본에서 파견한 전함. 그것이 청의 6호

존다이크 박사는 자신이 남극의 핵기지를 점거한 뒤, 핵에너지를 이용 인공적으로 지구 기온을 상승시킨다. 상승된 기온 탓에 극지방의 얼음이 녹아내리고, 그에 따라 엄청난 해수면의 상승이 초래된다. 인류의 생활터전인 육지는 거의 대부분 바다 속으로 가라앉고 만다. 식량을 생산할 땅조차 바다 속에 잠겨 버린 이 사건으로 인해 10억 이상의 인구가 목숨을 잃게 된다

대부분의 생활터전이 바닷물 속으로 잠겨 버린… 그런 세상이 '청의 6호'의 무대

등장인물

하야미 테쯔

국제 해군 사관학교를 우수한 성적으로 마친 엘리트 해군. 사관학교 시절 고속전투 잠항정(그랜파스)의 개발에도 참여, 큰 공헌을 한 바 있다. 명령위반을 저지르고 '청'을 떠난 뒤로 바다에서 값진 물건을 찾아내 팔아가며 생활하는 어두운 나날을 보낸다. 어느날 그에게 찾아온 키노와 함께 다시 '청'으로 돌아오지만 무엇을 위해 복귀한 것인지는 아직 불명이다. 엘리트 잠수정 파일럿임에도 불구하고 어린 시절부터 물을 두려워하는 증세를 보인다.

키노 마유미

사관학교를 우수한 성적으로 졸업한 수재이며 제트스키 국제 대회에서 우승한 경력 등을 가지고 있는 천재적 서브마리너(잠수정의 파일럿). 하지만 초고속 전투잠항정인 그랜파스의 조종에는 아직 많은 무리가 있는 듯하다. 높은 자긍심 탓인지 남자에게 지기 싫어하는 성격을 가지고 있다. 존다이크 동란으로 가족을 잃고 고향이 바다속 깊은 곳으로 가라앉아 버렸다. 이 사건이 그녀를 더욱 '청'에 집착하도록 만들었는지도 모를 일이다.

이가 토쿠히로

해상자위대 제1 잠수대 소속당시 알콜중독에 빠진 경력이 있다. 덕분(?)에 아내는 아이들을 데리고 그의 곁을 떠나버렸다. 그 일이 있은 후 크게 마음을 먹고 절대 술을 입에 대지 않는다는 조건으로 국제 해군사관학교의 교관을 맡게 된다. '청의 6호'의 함장을 맡고 있으며 하야미와는 사제지간이나 다름없는 사이이다. 거대해져 가는 베르그 세력과 맞서기 위해 청을 떠나있던 하야미를 호출한 것도 토쿠히로 함장이다.

유리 마야코프스키

무역상을 하는 아버지를 따라 고향인 러시아(블라디보스톡)로부터 홋카이도로 이주했다. 하야미와는 사관학교 동기이다. 그 또한 잠수정의 파일럿이 되고자 했으나, 신체적인 결함(키가 크다는…) 때문에 꿈을 접어야만 했다. 우수한 파일럿인 하야미에게 일종의 라이벌 의식 같은 것을 가지고 있고, 최근의 하야미의 복귀에 관한 반대를 표시한 바 있다.

시들러 데드슨

어렵지 않게 연상할 수 있는 전형적인 흑인병사 타입의 인물. 할아버지의 뒤를 따라 시인이 되려는 꿈을 가지고 있었으나 존다이크 동란을 맞아 군에 입대하게 된다. 건장한 몸으로 짐작할 수 있듯이 몸을 격렬하게 움직이는 스포츠를 즐긴다. 미국식 문무 겸비형 인간이랄까…?

옹 존다이크 박사

유전공학 관련에서 타의 추종을 불허하는 업적과 실력을 가진 천재과학자. 유전공학을 이용한 식량증산에 있어서의 그의 업적은 특히 눈부시다. 자신이 구입한 시설을 '청'의 기지로 제공하는 등, 청의 활동에 열성적인 지원을 했으나, 유전학적 괴물(한 몸에 두 종류의 세포를 가지는 생물로 존다이크 박사 자신은 이 생물을 키메라라고 불렀다)을 만들어 청에 전면적으로 반기를 든다. 남극기지를 점거하고 지구의 대부분을 바닷속으로 잠기게 한 후로는 거의 모습을 드러내지 않고 있다. 존다이크 박사의 진정한 목적은?

베르그

존다이크가 만들어 낸 키메라의 하나로 그렇게 많은 나이는 아니면서도 실질적으로 많은 키메라들을 이끌고 있는 인물(?)이다. 그가 인류에게 적의를 보이는 것은 존다이크 박사의 명령에 의한 것이라기 보다는 자신들(키메라)들의 생활 터전인 바다를 향해 눈길을 돌리고 있는데 대한 반감이라고 보는 것이 옳다. 엄청난 두뇌와 체력을 가지고 있다

뮤티오

존다이크가 만들어낸 또 다른 종류의 키메라. 물에서 생활하기 때문에 아가미로 호흡하는 그녀(성별을 정의하는 것은 어려운 일이지만 몸의 형태로 보아서는 여자에 가깝다)는 물 밖에서 호흡이 불가능하다. 높은 지능을 가지고 있으나 아직 어린 나이이다. 직접 전투함에 탑승하는 그녀는 전투중 하야미의 도움을 받게 된다. 사건에 깊게 연관될 것이 분명한 인물.

폐허 속의 임무

물속에 대부분이 잠겨 머리만을 빼꼼히 내밀고 있는 도시. 키노 마유미는 이곳에서 임무를 수행중이다. 그녀의 수행원으로 건장한 수병장 시들러가 동행하고 있다. 나날이 강력해져 가는 베르그 세력. 그것에 대항하기 위해서는 한사람이라도 많은, 그리고 우수한 병력이 필요한 것이다. 그녀가 배속되어 있는 '청의 6호'는 명령위반을 저지른 뒤 실의에 빠져 부대를 탈퇴한 '하야미 테쯔'라는 잠항정 파일럿을 부대로 복귀시켜야한다는 결론을 내린다. 그녀는 하야미를 찾아가 부대에 복귀토록 권유하라는 임무를 띠고 이곳에 온 것이다.

수몰된 도시, 동경?

하야미가 있다는 폐가에 들어서는 키노 마유미와 시들러

사람이 살고 있을 것 같지 않은 집안 분위기

너무도 난잡한 집안 구석구석을 살피던 마유미는 위층으로 발걸음을 옮긴다. 계속해서 하야미의 이름을 부르면서…. 지저분한 벽 한 구석을 돌아서는 그녀에게 갑자기 총구가 겨눠진다.

위험을 느끼는 키노 마유미

그녀에게 총을 겨눈 것은 다름 아닌 하야미였다

극도로 예민해져 있는 듯한 하야미는 갑작스레 들이닥친 불청객에게 총을 들이미는 것으로 인사를 대신한다. 불청객을 위아래로 살펴보던 하야미는 소녀가 쓰고 있는 베레모에서 낯익은 마크를 발견하고는 경계를 누그러뜨린다.

소녀의 모자에 '청'의 문장이 달려 있었다

상대가 하야미라는 것을 느낀 마유미는 다급한 목소리로 자신의 용무를 밝힌다. 청에 복귀해 달라고. 스승이나 다름없는 '청의 6호'의 함장 이가 토쿠히로로부터의 직접 명령이라는 말도 덧붙인다. 하지만 하야미는 전혀 관심 없는 이야기라는 듯…. 무의미한 대답만을 반복한다.

부탁하는 그녀는 안중에도 없다는 듯…

그는 보트를 타고 다니며 바닷속 물건들을 건져 팔며 생활을 이어가고 있었다

마유미는 계속해서 부탁을 해보지만 하야미의 대답은 하나였다

"돌아가"

이 세상만큼 황폐해져 있는 하야미. 그에게는 세계의 미래 같은 것은 관심 밖인 듯했다. 머리끝까지 올라오는 화를 억누르며 키노는 발길을 돌린다.

임무 실패

키노 : 재수없어!

시들러 : 실패인가요?

무관심한 하야미의 태도에 있는대로 화가 난 키노

키노 : 어쩔 수 없지, 귀환한다고 연락해요!

시들러 : 옛!

시들러는 임무가 실패했음을 알리고 귀환하겠다는 무선을 보낸다. 시들러가 무선을 보내고 있는 사이 키노는 물에 잠긴 도시를 물끄러미 바라본다. 희망이 사라진 도시를…이제 남은 것은 바다뿐…. 문득 키노는 자신을 바라보는 시선을 느끼고 위를 바라본다.

…하야미… 하야미도 바다를 바라보고 있었다.

바다에 잠긴 도시를 바라보는 키노

옥상에는 하야미의 모습이…

보이지 않는 그림자

하야미의 거처에서 그리 멀지 않은 바다 위로 정찰기가 바삐 움직이고 있다. 뭔가를 찾아내기 위해 분주히 돌아다니는 모습이다. 같은 시간 바닷속에서도 정찰용 잠수함이 분주하게 움직이고 있다. 뭔가가 있다는 것은 확실한데 그 실체는 알 수 없는 상황.

정찰기가 바다위를 돌며 뭔가를 찾아내려 하고 있다

승무원 1 : 음…우리 힘으로는 무리야.

승무원 2 : 아무것도 들리지 않아. 심지어는 자기반응(금속으로 된 잠수함이 발생시키는 반응)조차도 없는 걸.

승무원 1 : 놈들의 표적은 역시 '청의 6호'인가?

승무원 2 : 으…음… 여긴 우리들의 바다다. 손가락 하나 대지 못하게 해주지!

적들이 가까이에 있다. 그러나 아무런 반응도 없다

잠수함이 훑고 지나간 바로 밑에 알 수 없는 거대한 물체가…!

하야미는 키노의 복귀 요구를 차갑게 거절해 버린 뒤 옥상에 올라와 바다가 되어 버린 도시를 물끄러미 바라보고 있다. 뭔가를 생각하고 있는 듯이….

바다를 바라보는 하야미

하야미 : 응?

하야미는 문득 바다 저편에서 뭔가가 일어나고 있다는 것을 느낀다

하야미는 무엇을 본걸까?

습격

하야미의 시선이 머물고 있는 바다. 방금 전까지 정찰기와 잠수함이 바쁘게 뭔가를 찾던 그 바다에서 적들의 습격이 시작된다. 뜻하지 않게 선공을 당한 청의 대원들은 반격을 위해 바쁘게 움직이기 시작한다. 근방에 거주하던 주민들은 쏟아지는 포화로부터 몸을 피하기에 여념이 없다.

적들의 습격! 목표는 역시 '청의 6호'인가?

공중에서 막아보려 하지만 헛수고

얼마 남지 않은 생활공간이 쑥대밭이 되어간다. 주민들은 대피하기에 여념이 없고…

포탄과 폭발로 아수라장이 되어버린 부두에 청의 6호가 정박해 있다. 부관인 유리의 보고를 전해들은 이가 함장은 푸념 섞인 목소리로 내뱉듯이 중얼거린다.

이가 함장 : 하야미가 있었으면…
유리 : 오지 않겠다는 녀석은 필요 없습니다.

유리는 하야미에게 약간의 라이벌 의식을 가지고 있다

무심코 하야미를 두둔하는 발언을 해버린 이가 함장은 유리에게 다소 미안했는지, '부탁한다'는 말을 건네며 출항을 준비한다. 유리의 말대로 없는 사람을 아쉬워할 여유 같은 건 없다.

나이스 타이밍!

청의 6호가 정박해있는 부두로 귀환하던 키노와 시들러는 폭격을 피해 도망치는 군중들과 엇갈린다. 사람들 사이를 힘겹게 비집어 가며 부두로 향하는 키노. 부두쪽은 엄청난 소란에 휘말려 있었다.

대피하는 사람들을 틈으로 어렵게 발걸음을 옮기는 키노 미유미

배를 타고 귀환해야 하지만 피난민들을 가득 실은 선박에는 발디딜 틈도 없다

키노의 눈에는 군중의 무리에서 홀로 뒤떨어진 아주머니 한명이 눈에 띈다. 어딘가를 다쳤는지 일어서지 못하는 그녀를 본 키노는, 아주머니를 부축해서 자리를 황급히 뜨려는 키노와 시들러. 그 앞에 거대한 로봇, 바다거미가 나타난다.

바다거미에게 파괴되는 건물틈으로 한 아주머니의 모습이 보인다

키노와 시들러는 그녀를 위기에서 구하려 하는데

뒤쪽에도 적의 로봇이!

위기감과 공포가 그들을 엄습한다

바다거미가 키노와 시들러, 그리고 아주머니에게 탄환을 막 발사하려는 순간, 그보다 먼저 날아오는 총알이 있었다.

뒤늦게 등장! 하야미

바다거미에게 무차별 공격을!!

거대한 로봇에 단신으로 맞서던 하야미는 키노 일행을 자신의 배에 태운다. 이름(速水) 처럼 빠르게 물위를 달려나가는 하야미. 멀리 '청의 6호'가 보인다.

하야미의 보트 위에 오르는 일행

쫓아오는 바다거미들을 따돌리며 물위를 달리는 하야미

귀환

하야미의 도움으로 무사히 청의 6호에 귀환한 키노는 이가 함장에게 귀환을 보고한다. 키노의 옆에는 부두에서 구해낸 아주머니도 같이 승선하게 됐다.

얼떨결에 아주머니도 청의 6호에 승선

이가 함장 : 오! 이거 예정에 없던 승객인걸?
키노 : 아닙니다. 예정대로입니다.
이가 함장 : 응?

키노의 말이 의미하는 바가 무언인지 몰라 어리둥절해 하는 이가 함장. 키노는 대답하지 않고 웃으며 한쪽으로 물러선다.

키노의 뒤에는 함장이 그렇게 기다리던 하야미의 모습이

이가 함장 :오랜만이군 하야미… 우리 중요한 승무원들을 구해줬군. 고맙네.
하야미 :마침 거길 지나는 길이어서 말야.
이가 함장 :아…그랬나…?

차갑게 대꾸하는 하야미. 어색한 분위기를 깬 것은 유리였다.

함장님, 잠수합니다!

다이브!

출격

함장은 잠시 함을 떠나 있던 키노와 오랜만에 작전에 투입되는 하야미에게 지금까지의 상황을 설명한다. 적들의 조무라기가 끊임없이 등장하는 것으로 보아 모함인 무스카가 가까이와 있음을 알 수 있다고….

이가 :졸개들의 청소를 부탁하네.
하야미 :놈들이 와 있는 건가?
이가 :그래…유령선이지.

실체가 보이지 않는 적… 그 적은 이미 가까이에 와 있다.

전투복 차림으로 갈아입은 키노는 그랜파스가 있는 덱으로 향한다. 그곳에는 이미 하야미의 모습이 있었다. 그것도 그랜파스를 제어하는 프론트 시트에(그랜파스는 두사람이 탑승한다. 앞사람은 주로 기체제어를, 뒷사람(리어)은 무기를 제어하는 방식으로 운행한다) 앉아 출격준비를 하고 있었다.

키노 : 그렇지? 자 곧 출격이니까 리어를 부탁해.
하야미 : …나는 여기야…

메인 컨트롤을 맡겠다며 프론트를 지키고 앉아있는 하야미

키노 :뭐라고? 엄청난 공백기간이 있는 너에게 갑자기 프론트는 무리야!

키노는 하야미에게 리어에 앉을 것을 요청하지만 역시 듣는 둥 마는 둥

출격준비가 되었음을 보고하는 하야미. 역시 직접 몰 생각?

막무가내인 하야미에게 지고 만 키노는 자신이 리어에 몸을 싣는다. 이제 곧 출격…. 긴장을 풀기 위해서인지 키노는 하야미에게 묻는다.

키노 :어째서 도우러 온거지?

하야미는 키노의 질문을 들었는지, 무시하는 것인지 키노에게 되묻는다.

하야미 :어째서 그렇게 열심이지?

하야미의 질문에 갑자기 얼굴이 어두워지는 키노. 슬픔이 가득한 표정으로 하야미의 말에 대답한다.

키노 :우리…우리…마음이니까

우리 마음은 지금 바다 밑이야…슬프게 속삭이는 키노

전투

짧은 대화가 끝나고 무서운 속도로 출격하는 하야미. 리어에 앉은 키노는 꽤나 불안해 하는 모습이다.

엄청난 속도로 질주

환상적인 전투를 펼치는 그랜파스

놀라운 실력으로 적들을 하나 하나 쓰러뜨려가는 하야미와 키노. 마지막 남은 한 마리의 적까지 전투불능으로 만든다.

적의 로봇 콕피트 부분이 땅위로 떨어진다

그랜파스는 로봇형태로 변신하여 땅위까지 적을 추적한다

해치가 열리고…

그 안에서 나온 것은…?

적의 로봇을 마지막까지 쓰러뜨리고 뭍으로 오른 하야미는 파일럿으로 보이는 적의 병사에게로 다가간다.

하야미가 손을 대자 괴로운 듯이 몸을 비튼다

적의 병사가 예상 외로 소녀의 형태를 가진 키메라였다. 물 밖에서는 호흡을 할 수 없는지 심하게 헐떡이는 소녀 병사. 하야미는 그녀를 안아 올린다.

키노는 키메라를 죽이려 하지만 하야미가 만류한다

도우려는 하야미를 있는 힘을 다해서 무는 키메라 소녀

하야미는 소녀를 바다에 놓아준다

무스카 출현!

하야미와 키노가 졸개들을 처치하고 있는 사이, 본진인 '청의 6호'는 적의 모함과의 일전을 준비하고 있었다. 아무런 신호도 잡히지 않는 바다. 계속해서 적의 조무라기들이 등장하는 것으로 보아서는 적의 모함이 가까이에 있는 것은 확실하다. 그러나 모함의 모습은 어느곳에도 보이지 않는다.

하지만 이가 함장은 본능적으로 적이 가까이에 있음을 느낀다

이가 함장 : 뭔가 기분 나쁜 예감이 들어, 산소탄두(C-ADCAP)를 호밍 타입으로 준비하도록!

이때 청의 6호 전면으로 뭔가가 빠르게 다가오고 있는 신호가 잡힌다.

선원 : 상어인가!?

어뢰에요!

상어 형태를 한 어뢰가 빠른 속도로 다가오고 있었다. 이가 함장은 재빠르게 대비책을 지시한다.

어뢰에는 어뢰로!

C-ADCAP을 맞자 점막같은 보호막이 뜯겨 나간다

이것이 적의 병기 무스카! 생체 잠수함이다

무스카는 거대한 고래의 모습을 한 생체 병기였다. 금속으로 된 잠수함이 발생하는 자기반응이 없었던 이유는 바로 이 때문이었다. 게다가 평상시엔 젤리같은 보호막이 둘러쳐 있어 육안으로도 쉽게 파악할 수 없었다. 위험상황에 빠진 무스카는 엄청난 음파를 발생시키며 청의 6호로 돌진한다.

급상승으로 충돌의 위기는 모면했지만, 무스카에게 뒤를 잡힌 상황이 되어 버렸다. 무스카가 다시 한번 돌진하면? 청의 6호는 위기상황에 놓인다.

육탄 돌격?!!

업트림40˚(각도 40˚으로 급상승)이다!!

간신히 무스카의 돌격은 피했으나 무스카는 공중으로 솟구쳐 올라 방향을 전환한다

바로 그때, 언제나 그렇듯 위기 상황의 조력자가 등장한다. 무스카의 몸에 부딪히는 몇 발의 어뢰.

무스카! 다시 한번 돌격할 채비를?

청의 6호 위기!!

의문의 어뢰가 무스카의 몸에 명중한다

구세주는 나루시오함이었다. 정찰을 하던 바로 그 잠수함

이제는 '청의 6호'가 반격할 차례!

후미에서 어뢰를 발사하는 '청의 6호'

안심…?

짧지만 고된 전투를 마치고 귀환한 키노는 적병을 놓아준 하야미에게 신경질을 낸다.

키노 : 어째서 도망치게놔둔거야! 적인데
하야미 : …무슨일이 벌어지려 하는거지…?
키노 : …우리들을 전부 말살시키려는 거야…
하야미 : …
키노 : …

무스카가 당했다! 무스카가!! 분노(?)하는 키메라들

적의 우두머리 베르그는 광기어린 웃음과 더불어 입을 연다. "지금이 놈들이 가장 방심하고 있을 때다!"

모습을 드러낸 적의 개함

— 계속 —

당신은 로봇대전을 100% 즐겨보았습니까?

지금까지 나온 로봇대전 시리즈의 개수는 F의 PS이식을 제외하면 10개에 이르게 된다. 그만큼 상당한 숫자인 SFC부터의 로봇대전은 지난 호에서도 언급했다시피 멀티시나리오와 특수한 조건에서의 분기 등 플레이를 계속하게 하는 요소가 충분히 있었다는 것을 알 수 있다. 하지만 현재 비디오게임의 현실은 한달에도 게임이 수십 개씩 쏟아지고 복사가 만연해진 탓에 예전처럼 100% 플레이를 즐기는 게이머가 줄어든 것은 사실이다. 여기서는 「3차」에서부터 「마장기신」에 이르기까지 나온 상태에서 시간이 지났기 때문에 예전 공략본에서 볼 수가 없었던 것들을 소개해보고자 한다. 특히 당시 국내 게임잡지에서 제대로 된 공략이 없었던 「3차로봇대전」에 대해서 철저하게 소개하겠다(공략은 최대한 자제하겠다). 이것으로 숨겨진 것을 모두 공개하며 이것을 통하여 에뮬레이터로 플레이하는 유저들에게도 도움이 되었으면 한다.

참반, 좌표 보는 방법

로봇대전 시리즈에서는 모든 것이 사각형 매스안에 들어가는 관계로 특정한 위치를 (xx,yy)의 형식으로 적을 수가 있다. 참고로 가장 왼쪽 위를 기준으로 하여 (00,01)의 경우는 맵의 가장 왼쪽 위에서 가로로 0칸, 세로로 1칸 전진했다는 뜻이다. 4차나 신 슈퍼의 아이템 또는 돈이 숨겨져 있는 장소는 전부 이런 방식으로 작성되어 있다.

비기편

제3차 로봇대전

SFC가 세상을 주름잡던 시절, 일본에서는 폭발적인 인기를 얻고 판매률도 높았지만 한국에서는 이제 와서야 이름이 알려지기 시작한 시리즈이다. 그것 때문에 당시 이 게임의 공략은 본지 93년 9월호에 9화까지 공략이 나왔던 이후로는 아무 것도 없는 상태로 한국에서는 거의 B급 게임대접을 받았다고 볼 수가 있었다. 하지만 이것의 폭발적이면서도 사그러들지 않는 인기를 눈치채게 된 국내게임잡지들은 이후 시리즈에 대해서는 깍듯이 대접을 해주게 된다. 숨겨진 요소에 대한 기초설명이 긴 편에 속하므로 지겨워하지 말고 끝까지 보자.

포우를 동료로 한다

게임만이 가진 장점인 「플레이어의 참가」와 그에 의한 「개연성」에 기초를 둔 설정으로 이후 포우는 로봇대전 시리즈에 있어 항상 '구출의 대상'의 대명사가 된다(너무 유명해서 특별하지 않을 수도 있다). 첫 번째는 조건설명이 복잡하고 긴데 1화나 4화에서 사아를 설득하고 '의혹'을 클리어 한 뒤 나오는 선택기에서 'DC추격'을 선택하여 나오는 '사이드1의 격투'에 나오는 가토를 살려줘야 한다. 그를 죽이려는 게츠를 쓰러뜨리면 고맙다는 말과 함께 사라지는데 그 뒤 스테이지를 2개 거친 뒤 나오는 '솔로몬의 악몽' 스테이지에서 2턴에 GP-02와 같이 등장하여 핵을 날린 뒤 사라지면 포우가 나오는 '공포! 기동빅잠' 스테이지로 들어가는 조건이 성립된다. 이 스테이지에서 사이코 건담에 탑승하고 있는 포우를 카뮤로 설득한 뒤에 사이코 건담

을 파괴하면 동료로 들어오게 된다. 두 번째로는 위의 스테이지를 거치지 않고 진행하여 '라비안로즈(ラビアンローズ)' 스테이지를 349턴 이내에 들어오면 앞에서와 같이 '카뮤로 설득 뒤 파괴'로 얻을 수 있다.

라이딘의 갓보이스 얻기

'자브로의 폭풍(ジャブローの嵐)' 스테이지 클리어 뒤 선택기 중 '북아메리카(北アメリカ)'를 선택하여 나오는 '양동작전'의 스테이지를 클리어하고 다시 나오는 선택기에서 '버뮤다(バミューダ)'를 선택하면 나오는 '버뮤다 트라이앵글' 스테이지를 클리어 하면 된다. 사용하기 위한 기력포인트는 145. 라이딘이 약하다는 점을 감안하면 거의 애물단지가 된 것이나 마찬가지이다.

의외의 동료 캐릭터

3차에서는 키우기 힘든 캐릭터에 있어 그에 대한 보상이 준비되어있다. 마징가계열로 분류되어 있는 마리아(그랜다이저의 주인공인 듀크의 동생)는 정신기 '보급'을 가지고 있는데 2회 이동은 레벨57에서 시작한다. 마징가 계열 캐릭터 중에서 명중과 회피능력이 가장 좋고 그에 비해 쓸만한 정신기가 준비되어 있기 때문에 약해져있는 적의 마무리로 계속 레벨을 올리도록 하자. 밑에 언급되는 네오그랑존 1턴 격파는 정신기 '보급'을 가진 캐릭터가 없으면 수행이 불가능하다.

쿠에스를 꺼낼 수가 있다

4차와 F에서도 등장하는 이 캐릭터가 3차에서부터 등장한다는 사실을(그것도 숨겨진 캐릭터로) 모르는 유저들이 훨씬 많을 것이다. 조건은 크와트로가 동료로 들어와 있는 상태에서 '의혹' 스테이지 클리어 후 나오는 선택기 중 '루나2(ルナツー)'를 선택하여 '샹그리라'에서 오른쪽 다리부근에 있는 숲에 아무로가 대기하는 것이다. 이 경로로 가면 인재는 많지만 돈과 유니트가 적어 힘들 것이다.

극악보스인 네오그랑존을 1턴에 격파

이전에도 돌아다녔던 말이지만 여기서 완전히 정리해보겠다. 네오그랑존을 부르기 위한 조건으로는 '라스트 배틀' 클리어 때 슈우가 살아있어야 하고 지금까지 소모한 턴 수가 420턴 이내여야 한다. 참고로 네오그랑존의 HP는 65000이며 EN은 1턴에 20씩 회복한다(전함급이다). 네오그랑존을 1턴에 부수는 것은 전체공격이 상호간의 기력에 영향을 주지 않는다는 점을 이용하는 건데 준비물은 ZZ건담, 라·카이람, 사이버스타, '보급' 정신기를 3번 사용할 수 있는 캐릭터, 그 외 슈퍼로봇들이다(여기서 ZZ건담, 라·카이람에 탑승하는 캐릭터는 2번 움직일 수 있어야 한다). 먼저 사정거리에 맞춰 ZZ건담, 라·카이람을 배치시키고 ZZ건담의 전체공격→보급 뒤 한번 더 전체공격의 순서를 거친 뒤, 라·카이람도 ZZ건담과 똑같은 순서로 공격한다. 사이버스타의 전체공격 2회를 끝낸 뒤에도 네오그랑존을 모는 슈우의 기력은 100이다(기력이 110이어야 축퇴포를 쓸 수가 있다). 그 뒤에는 각종 슈퍼로봇들의 필살기 공격으로 파괴가 가능하다.

슈퍼로봇대전 EX

3차의 인기가 사그러들기 전에 나온 시리즈로, 그만큼 이 시리즈의 인기도를 알아챈 잡지가 적다는 말이 된다. 여기서는 네오그랑존을 꺼내는 비법을 공개하겠다.

네오그랑존 꺼내기

마사키와 류네의 시나리오를 ISS를 쓰지 않고 클리어한 세이브 데이터가 있어야 한다. 그런 상태에서 전원을 켰을 때 나오는 반프레스토 로고에서 ↓, ↑, ←, →, L, R을 순서대로 입력해주자. 성공하면 배경색깔이 파랑색에서 오렌지색으로 바뀐다. 네오그랑존을 사용하는 만큼 슈우의 장의 난이도는 마사키보다도 쉬워지며 류네의 시나리오로 ISS를 걸어서 싸울 때에는 극악의 난이도로 만나게 될 것이다.

제4차 로봇대전

3차에서 1년 반, EX에서는 정확히 1년이 지난 시점에서 SFC용이 발매되었다. 여러 가지로 기존 시리즈보다 재미는 떨어지지만 숨겨진 요소는 여전히 들어있다. 반프레스토 프로그램 실력이 떨어진다는 것을 반영하듯이 버그에 의한 비기들이 많았다(F도 예외는 아니었지만…).

실키 마우를 동료로 하자

너무 흔해진 내용이지만 다시 다루도록 한다. '대장군 가루다의 비극' 시나리오에서 쇼우를 SFC판이라면 (01, 41), PS판이면 (02, 40)의 위치에 놓으면 이벤트가 일어나게 되며 클리어 뒤 실키 마우는 동료로, 오라배틀러를 2기 중 하나 선택하게 된다. 참고로 서바인은 이동력과 운동성, 즈와우스는 HP와 장갑에 특화 되어 있다(나머지는 같다).

쿠에스 파라야를 얻을 수 있다

리얼계 전용 비기로 '마즈 커넥션(マーズ・コネクション)' 시나리오에서 아무로를 (08, 06)의 위치에 놓으면 된다. 클리어 뒤 쿠에스 전용 야크트 도가까지 가져온다.

맵병기 버그

SFC판에서만 가능한 것으로 아군에게 맵병기를 사용하면 경험치와 돈을 얻을 수 있다. 정말로 유용했던 이 비법은 PS의 S가 나오면서 없어져버렸다. 필중과 행운을 사용하여 효율을 늘리고 그 뒤에는 전멸버그를 이용하자. 전멸버그는 너무도 유명한 것이라 따로 쓰지는 않겠다.

GP-02와 핵을 쓰자!

3차에서 매력적인 병기로 손꼽히는 '핵바주카'. 워낙 사용요청이 많았던 탓에 EX에서는 플라즈마 리더라는 장착된 적이 없는 '꿩 대신 닭'으로 나와 더욱더 원성을 샀었다. 먼저 GP-02를 얻는 방법은 '다칼의 날'에서 브렉스를 죽게 한 뒤에(주인공이 호위하여 왼쪽 길을 선택하면 된다) '류네 카프릿치오'에서 등장하는 가토를 스테이지 클리어까지 살려두면 얻을 수가 있다. 그 상태에서는 핵바주카가 장착되어있지 않은 완전한 애물단지인데 핵바주카를 얻기 위해서는 주인공을 리얼계로 하여 우주로 가는 분기를 거쳐 오리비와 갸브레를 설득해야만 한다. 갸브레가 동료로 들어옴으로써 후반에 자잘한 분기가 생기게 되고 그중 주인공이 쥬도일행과 동행하여 '하만의 그림자' 스테이지를 클리어 하면(하만을 쥬도로 설득가능 할 것이다. 확실하지 않음), 아무 말도 없이 핵바주카가 생겨있다. 참고로 전부 개조할 경우 기본공격력이 9400이라는 무시무시한 수치가 되며 기력 150에서 혼을 걸고 사용할 경우 50000 가까이의 대미지로 라이크 게이오스급 이하는 전멸하는 파괴력을 가지게 된다. PS판에서 만나기 쉬워진 네오그랑존도 이것만 있으면 걱정 없다.

열혈+혼의 버그

로봇대전을 플레이해 본 유저들은 다들 알다시피 정신기중에서 '열혈'은 공격력을 2배로, '혼'은 공격력을 3배로 늘려주는 정신기이다. 여기서 열혈을 사용한 뒤 다시 혼을 걸고 상대방에게 공격을 하였을 경우 표준 공격수치에서 2+3=5배의 공격력을 얻게 된다. 이것은 SFC판에서 확인되었으며 모든 것을 개정한 PS판에서는 아직 확인되지 않았다. 만약 이 두 개를 가지고 있는 파일럿은 적 보스급의 HP를 확실히 깎는데 사용하자(잘못하면 그냥 죽여버릴지도 모르겠다). 유의할 점은 사용순서. 혼을 사용한 다음에는 열혈을 쓸 수가 없다.

시나리오와 설정편

로봇대전에 등장하는 대사와 설정들은 설정의 경우 원작과 같으며 대사의 경우는 원작에서의 관계를 생각하여 작성되어 있다. 설정에 대해서는 게임에서만의 시나리오가 들어간 만큼 다른 경우가 있으므로 여기서 그것들을 확인해보자. 특히 원작에서는 설정만 존재하였던 로봇은 F에서만 등장한 것이 아니었다. 2월호에 잠깐 로봇대전의 인기요인 중 하나로써 설명하였던 이것을 하나하나 파고 들어본다.

제2차 슈퍼로봇대전

호접귀에 대해 원작에서는…

3차에서도 등장하는('자브로의 폭풍' 스테이지에서 게타로 2번 설득해줘야 한다) 호접귀는 게타로보G의 15화에서 등장했던 백귀제국의 백인중(百人衆)중 한명이다. 심리작전을 시험하여 게타팀이 다니는 학교에 호접이라는 인간의 모습으로 등장. 우수한 운동능력과 매력적인 용모로 게타팀의 마음을 동요시키려 했지만 평범한 인간이 가진 진심을 잃고 있어서 그것을 게타 드래곤의 조종사인 료우에게 지적 받아 자존심에 쇼크를 받게 된다. 백귀제국에서는 상당한 엘리트전사로서의 능력을 인정받던 것에 대한 충격을 이기지 못해 동요하면서 메카호접귀를 조종하여 게타로보G에게 도전하지만 지고 만다. 마지막으로 자신의 오만함을 느낀 그녀는 스스로 귀(鬼)의 증표인 뿔을 꺾어 이것을 이용해 인간으로 돌아간다고 말하며 숨을 거둔다. 3차에서는 이것에 연관된 대사를 볼 수가 있다.

제3차 슈퍼로봇대전

그레이트 마징가의 등장에 대해서

사진과 같이 가부토의 대사를 보고 금방 알아채는 게이머라면 진정한 슈퍼로봇의 매니아일 것이다. '자브로의 폭풍' 스테이지에서 아군의 원군으로 등장하는 그레이트 마징가를 보고 가부토가 "그러니까, 저번에 테츠야씨가 나오지 않은 탓에 나도 할말이 많이 있다구. 나도 한번은 그레이트(마징가)에 탄 적이 있어."라고 말하는 대사인데 이러한 대사가 나오는 까닭은 극장용으로 제작된 「UFO로보 그렌다이저 對 그레이트 마징가」에서의 이야기이다. 미케네왕국과의 싸움을 끝내고 로봇박물관에 보관되어있던 그레이트 마징가가 지구의 강력한 병기로서 극장판에만 등장하는 베가성(星)의 바렌도스 친위대장에게 빼앗긴다. 바렌토스가 조종하는 그레이트 마징가는 그렌다이저를 괴롭히지만 가부토의 기지로 그레이트 마징가의 탈회에 성공. 가부토는 스스로 그레이트 마징가를 조종하여 그렌다이저와 함께 적인 베가군(軍)을 물리쳤다는 이야기이다. 4차에는 그레이트 마징가를 테츠야가 찾으러 간다는 내용으로 게임상에 채용되어 있다(빼앗아간 자는 브로켄 백작으로 되어있다).

중개물

반타그류엘의 등장은

요츠타니 박사가 보내는 갈간츄와는 라이딘팀이 사용할 수 있는 것으로 이것은 콤바트라V의 18화에서 한번만 등장했던 정의의 로봇. 브리튼 국(國)의 위신을 세운 군사병기이며 정치적인 사정으로 처음에는 콤바트라와의 공조에 소극적이었다. 하지만 마지막에는 인류방위의 사명과 요츠타니 박사와의 우정에 눈뜬 개발자 피카디리교수가 스스로 출격하여 콤바트라의 위기를 구하고 대파되어 박사는 전사하고 만다. 이것의 후속기가 조수의 손에 넘어가 제작에 들어가지만 애니메이션에서는 등장하지 못하였다. 결국 반타그류엘은 그 설정을 살려 게임상에서 부활을 하게 된 것이다. 라이딘 팀에서 明日香麗에게 태워 레벨을 올리면 파일럿의 성장으로 보답을 가져다주는 유니트.

카유의 정신붕괴

원작이나 SD건담 G제네레이션에 나오는 동영상에서도 재현되어 있는 카뮤와 시로코의 마지막 싸움(SD건담 G제네레이션의 동영상 쪽이 훨씬 좋다. 통신에 자료도 올라와 있으므로 용량이 많기는 하지만 꼭 받아 보라). 게임상에서는 이야기 중반에 포우를 얻고 아바오아 쿠로 가는 경로를 통해 라스트 배틀에서 시로코와 만나게 되는데 여기서 발시온 개(改)에 탑승한 시로코를 카뮤로 쓰러뜨리는 것이 발동조건이다. 물론 대사는 원작과 같으며 여기서 지도상에 포우가 있으면 정신붕괴를 막을 수가 있다. 하지만 이것의 뒤가 엔딩이나 리얼로봇이 별볼일 없어지는 라그나로크라는 것을 생각하면 카뮤의 정신을 붕괴시켜도 별로 손해될 것은 없다.

슈퍼로봇대전 EX

미오의 대사에는 심오한 의미가

EX에서부터 등장하기 시작하는 신 캐릭터 미오 사스가. 그녀가 게임상에서 오라배틀러를 봤을 때 "어레? 저, 저거 본 적 있어요. 저런 느낌의 로봇이 신쥬쿠에서 난리 쳤던 일이 있던걸요. 확실히 오라배틀러라고 생각되지만."라는 대사를 말하게 된다. 이것은「성전사 단바인」의 16화 '동경상공'에서 18화 '섬광의 가라리아'까지 대다수가 지상편이라 부르는 3부작의 에피소드가 바탕이 되어있다. 이것이 게임상에 반영되어 EX에서만 이런 대사가 나오게 되는 것이다. 참고로 4차와 F(전편)에서는 신쥬쿠에 오라배틀러가 나타난 것을 하나의 스테이지로 만들었다(부상(浮上)이라는 이름도 동일하다).

미오는 16세의 고등학교 1학년으로 설정되어 있다

제4차 슈퍼로봇대전

S건담과 ALICE

현재 소설과 모델 그래픽스의 완결로만 나와있는 「건담 센티넬」에서 등장하는 주력 MS인 S(슈피리어)건담(게임으로만 접한 유저들은 이것의 진정한 힘을 모른다. 그냥 인콤을 쓰는 건담이라는 이미지밖에…). 이것에는 종래 Z건담이 채용하고 있던 바이오 센서의 능력을 넘어선 인공지능 컴퓨터 ALICE가 아나하임의 농간으로 인해 채용되어 있으며 이야기 내부에서 비중을 차지하게 된다. 학살자 토미노가 손을 대지 않았지만 이야기의 마지막은 토미노의 것과 비슷하게 대기권 돌입으로 파일럿이 탈출한 S건담만이 타버리게 되며 ALICE또한 S건담과 함께 운명을 같이 한다. 추가파츠를 붙여 탄생하는 EX-S건담은 원작에서 가공할만한 출력을 가지게 되며 0083이후로 I필드를 채용한 몇 안 되는 건담이 된다(건담센티넬의 메카닉 디자이너는 0083때와 같은 카토키 하지메씨였다). 소설자체만으로도 토미노가 들어가지 않은 상태에서 상당한 완성도를 보이고 있는데 이것이 애니메이션으로 되지 못한 이유는 설정집을 보면 알 수가 있다

(아마 FSS 극장판 정도의 그림질이 필요할걸?). 책의 원가가 2800엔이라는 고가라 돈을 쓸 마음이 내키지 않으면 빌려서라도 보자.

신슈퍼로봇대전

동방불패의 목적은…

지상편 34화 '석파천경권'에서 동방불패가 인간을 말살하려 한 이유와 자신의 소재에 대해서는 원작을 보지 못했을 경우 정말로 동방불패를 '외계인'으로 보는 자가 생길 오해의 소지가 있다. 데빌건담을 이용하여 지구인을 말살하고 건담파이트로 황폐화된 지구를 다시 살리려는 의도는 원작과 같지만 그가 죽지 않고 떠나간다는 점과 동방불패 자신의 입에서 '외계인'이라는 단어가 나오는 것은 틀린 것이다. 동방불패의 사망장면은 F 완결편에서 나오게 된다(그래도 원작에 있는 것을 보는 것이 좋다).

슈퍼로봇대전 F

2월호에 소개되었던 카츠라기 미사토를 가장한 츠기노 우사기의 대사는 자세하게 소개가 되었으므로 여기서 언급하지 않겠다.

신지가 뺨을 맞는 장면은…

에반게리온 본편을 전부 본 게이머들이 많을 터이므로 이것이 '있을 수 없는 일'이라는 것은 모두가 알 것이다. 사실 이것이 등장하는 것은 「기동전사 건담」에 서이며 브라이트가 폭력을 휘두르는 장면(?)이나 모든 것은 당시의 상황과 같다. 게임상의 대사는 2월호에 나온 공략에서 수록되어 있으므로 따로 쓰지는 않겠다.

도몬과 레인, 석파 러브러브 천경권

원작을 보지 않은 게이머들은 닭살이 돋는다고 하여 모니터를 꺼버리기까지 한다는 이벤트 필살기. 레인이 납치되어 데빌건담의 코어가 되는 이벤트는 동일하지만 그것과 싸우는 곳은 우주가 아닌 데빌건담 콜로니로 변한 구(舊) 네오재팬 콜로니이다. 이곳의 내부에 원작 49화(최종화)에 벌어지는 데빌건담과 갓건담과의 싸움에서 대사는 게임과 동일하지만 내용상으로 도몬은 콕피트에서 나와(게임상에는 이런 것에 대해 언급이 없다) 레인에게 역대 건담 주인공들 중에서 가장 뜨거운 사랑의 고백을 하게 되며 그것에 반응하여 데빌건담에 묶여있던 레인의 마음과 몸이 풀리게 된다. 게임상의 데모에서 레인이 입은 천조각(?)은 본래 도몬이 걸치고 있던 망토. 그럼 데빌건담에서 풀린 레인의 몸은???(그것은 여러분의 눈으로 직접 보시라… 여기서는 소개할 수가 없음이니…).

석파 러브러브 천경권을 맞고 쓰러진 데빌건담의 피탄부는 킹 오브 하트를 차지한 도몬과 그의 연인인 레인이 사용한 것답게(?) 가슴에 ♡자로 구멍이 뚫려있다.

정정합니다

지난 호에 실린 내용중 「마장기신」과 「신슈퍼 로봇대전」의 발매일에 착오가 있었습니다. 마장기신의 발매일은 96년 3월 22일이며 신슈퍼 로봇대전의 발매일은 96년 12월 27일입니다.

§anime club 수입원: (02)326-3705, 총판매원: (02)323-5172

ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

지난호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

3월호 퀴즈 정답

건담0083이후의 건담 애니메이션에 참가했으며 버철온시리즈와 마장기신에서 매카닉 디자인을 담당한 인물은 누구일까요? ○○○ ○○○

정답: 카토키 하지메

★ SD건담 G제너레이션 대형 브로마이드: 10명

이상 발표한 10분에게는 멋진 SD건담 G제너레이션 대형 브로마이드를 보내드립니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 3월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈! 퀴즈!

많은 유저들에게 선망의 대상이 되었던 GP-02. 이 유니트가 인기 있는 이유는 무기 중에 ○○○○를 탑재하고 있기 때문이다

상품 리스트

센티멘탈 콜렉션 피규어: 5명
사쿠라대전2 콜렉션 피규어: 5명
사쿠라대전2 키체인 피규어: 5명

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 3월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 5월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화
(02)3142-6845
구구리를 찾으세요.

THE END

바람따라 구름따라

구구리가 간다!! -성남의 흑풍-

과연 검은 바람이 지나가면 흔적도 없이 사라지는 것일까? 단순한 계기로 뭉쳐진 흑풍. 그들이 구구리에게 어둠의 손길을 뻗쳐왔다. 오로지 그들의 목표는 기록을 세우는 것. 그 외에는 아무것도 없다. 과연 그들이 게임계를 검은 바람으로 잠재울지 그것은 아직 미지수다.
하지만 언젠가는 그들도 대성하리라는 믿음을 갖게 했다.

흑풍(BLACK WIND)

■만들어진 동기 : 약 1년전. 우리들은 우연히 게임잡지를 보다가 팀배틀 소식을 접하게 되었다. 앗! 그런데 1등이 플스?! 눈이 동그래진 우리는 당장 배틀 팀을 만들기 위해 철저한 준비를 했고, 사람들을 불러모으기 시작했다. 그 때 인원이 12명. 하지만 PC를 보유하고 있는 사람은 없었기 때문에 당분간 포기했었다. 그리고 얼마전 다시 만들려고 했지만…. 아직까지 무명이다.

■팀원 : 고명길(NO.1), 신익철(272), 권오상(KOS), 정연성(버섯)외 다수

■평균 신장 : 170Cm

■서로를 알게된 계기 : 게임센터에서 어쩌다 알게 됨. 친구관계도 있음

■흑풍의 뜻 : 검은 바람이 지나가면 흔적없이 사라진다(흑풍이 오면 상대자가 없다).

■'구구리가 간다' 에 보낸 이유 : 고명길씨가 그냥(?) 보낸 것임.

■흑풍의 자랑 : 격투게임에 능하며 기록을 세우는 데도 능하다.

■흑풍의 단점 : 집중해서 싸우지 않는다.

■흑풍의 주무대 : 성남의 양지 게임장

■현재 흑풍이 하는 일 : 기록 세우기밖엔 없다.

■흑풍이 미래에 할 일 : 우주 최강(?)이 되는 것.

고명길

나이 : 19세
좋아하는 기종 : 아케이드
좋아하는 장르 : 격투, 호러
신장 : 180Cm
몸무게 : 63Kg

게임할 때 특징 : KOF '98에서 우선 ?에두고 캐릭터를 고른다. 상대방을 가지고 놀며 나름대로 요리(?)한다. 상대에 따라 LV을 맞춰가며 게임을 한다. 초보자나 중급자 이하의 상대에게는 겨우 이긴 것 처럼 상대하여 계속 도전하게 한다. 상대가 고수일 경우, 하지만 초고수가 아니면 내 상대가 될 수 없다. 초고수가 난입하면 최선을 다한다. 한 세 번쯤지면 오만과 자만과 방심이 한순간에 사라지면서 진짜 내 잠재 실력이 나온다. 이때 난 무적이 된다.

KOF '98에 대하여

「KOF」는 아케이드 게임 역사상, 「SFⅡ」 이후로 혁명적이다. 3 : 3 모드와 회피! 이것은 엄청난 것이다. 「KOF」를 하게된 동기는 「KOF '94」를 옆에서 구경하다, 류보다 더 멋진 료를 보고 반해서다. 첫 패배는 나에게 피나는 노력을 하게하고, 수많은 자본을 투자하게 만들었다. 결과 현재 난 최강의 팀을 구성하게 되었다. 이제 후회는 없다. 다만 최선을 다할 뿐이다

흥미앙케이트

신 익 철

나이 : 18세
좋아하는 기종 : PS
좋아하는 장르 : 대전 액션, 슈팅, RPG
신장 : 165Cm
게임할 때 특징 : AC든 PS든 게임을 할 때 집착을 하게 된다. 이상하게도 상대와 싸울때 엉뚱한 짓을 하게된다. RPG를 할 때는 아이템이 뻔히 없는 것을 알면서도 뒤지게 된다. 집착은 나로하여금 가끔 정신병자같은 행동을 하게 만든다.

철권2에 대하여

「철권2」를 시작하게 된 것은 「철권2」 기술표를 입수한 후 부터였다. 어찌어찌해서 얻긴했지만, 기술 터득이 쉽지만은 않았다. 초보였던 난 100원으로 밀어붙였으며, 거금을 투자한 지금에 와서는 고수(?)가 되었다. 「철권2」는 나에게 뭔지 모를 불굴의(?) 투지와 기본의 중요성을 가르쳐 주었고, 하면 된다라는 커다란 교훈을 가르쳐 주었다. 75%의 승률을 기록하기 위해 몇십만원을 투자했는지!

권 오 상

나이 : 19세
좋아하는 기종 : 아케이드
좋아하는 장르 : 격투, 호러
신장 : 163Cm
몸무게 : 65Kg
게임할 때 특징 : 집중적으로 플레이하여 돌이 된다.

철권3에 대하여

난 「철권 1, 2」를 해보지 않았다. 「3」을 시작한 것은 97년도였다. 남들보다 늦게 시작한 만큼 엄청나게 돈을 쏟아 부었다. 기본 실력이 없는 나에게 「철권 3」는 더많은 돈과 노력을 요구했다. 그리고 지금 난 고수다. 고수가 바라 본 「철권 3」는 최고의 격투게임이라고 할 수 밖에 없다. 여러 가지 패턴을 이용한 방식이 더많은 경험을 요구한다. 「철권 3」는 피나는 노력과 자본을 요구하는 잔인한 게임이다.

정 연 석

나이 : 17세
좋아하는 기종 : PS
좋아하는 장르 : 대전 액션, RPG
게임할 때 특징 : 상대의 정신적인 공격과 농락(?)에 쉽게 넘어가는 편이다. 화가나면 실력이 LEVEL UP! 침착해진다. 고수들을 상대할 때는 잘하다가 마지막에 기뻐하면서 99% 깨진다. 막히는 부분은 잠도 자지 않고 끝까지 깬다. 기분이 좋을때는 꽁수를 쓴다.

랑그릿사 3에 대하여

새턴을 구입하고 할 게임이 없어 방황하던 나에게 한 친구가 이 게임을 권해 주었다. 당시까지만 해도 RPG나 시뮬레이션에 경험이 없었던 나에게 「랑그릿사 3」는 재미없는 게임으로밖에 느껴지지 않았다. 하지만 그것도 잠시 조금씩 친구에게 게임을 즐기는 법을 배우고 난 후에는 하루종일 「랑그릿사 3」만 하였다. 게임에 집착하기는 이번이 처음인 것 같다. 「랑그릿사 3」는 내게 RPG와 시뮬레이션에 대한 눈을 뜨게 해 주었고, 진정한 재미를 가르쳐 주었다.

구구리가 소리높여 외칩니다.

여러분의 사랑을 받아오던 '구구리가 간다' 코너가 조만간 여러분의 곁을 떠나게 됩니다. 언제나 게이머들이 원하면 어디든지 달려가던 구구리도 이제 한 곳에 정착해야 할 것 같아서 내린 결정이에요. 그동안 함께 만나서 즐겁게 지냈던 친구들이 보고 싶을거에요. 매달 각기 다른 개성을 가진 친구들을 만나는게 구구리는 정말 즐거웠는데, 이제는 작별을 해야될 때가 온 것 같아 정말 슬퍼요. 하지만 구구리는 여기서 포기하지 않을 거에요. 새로운 코너로 다시 우리 친구들 만날테니까요, 그때까지 참고 기다려 주었으면 해요. 그동안 '구구리가 간다'에 응모해준 게이머들에게 감사를 드립니다.

(02) 700-9077

2번 게임퀴즈는 이번에 겨울방학 특집입니다용~~~

특등 드림캐스트 1대 (1명)

1. 플스 1대 (1명)

2. N64 혹은 SS 1대 (1명)

3. 미니컴보이 컬러 1대 (2명)

4. PS골든 무비카드 1대 (3명)

5. 비디오게임 소프트 1개 (5명) (PS·SS·N64 중 선착순 선택 가능)

6. 듀얼쇼크 혹은 PS/SS호환 조이스틱 1대 (7명)

7. 메모리카드 혹은 액플카드 중 1개 (15명)

8. 게임파워 최신호 1권 (10명)

9. 메이저 1권~5권 (10명)

10. 파워점수 500점 (10명)

지난호 정답

1, 3, 4, 3, 1, 2

당첨자 발표도 700-9077!

도전 게임파워 퀴즈!

1. 다음 중 캡콤의 게임이 아닌 것은 어느 것일까요?
   ① 초강전기 키카이오 ② 캡콤 대 배트맨
   ③ 스파제로3 ④ 파워스톤

2. 다음 중 드림캐스트판 세가랠리2의 특징이 아닌 것은 무엇일까요?
   ① 인터넷으로 대전할 수 있다. ② 그래픽이 뛰어나다.
   ③ 릿지 레이서의 자동차들이 나온다. ④ 새턴에서는 플레이할 수 없다.

3. 파이널판타지8의 등장 인물이 아닌 것은 누구일까요?
   ① 스콜 ② 라그나록
   ③ 리노아 ④ 키스티스

4. 다음 중 버스트 어 무브2에 나오는 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
   ① 쇼티 ② 프리다
   ③ 히로군 ④ 히트

5. 다음 중 플레이스테이션으로 나오지 않은 게임은 무엇일까요?
   ① 커맨드 앤 컨커 ② 스타크래프트
   ③ 워크래프트2 ④ 디스트럭션 더비

6. 챔프 멤버 중 게임 클리닉의 담당자는 누구일까요?
   ① 닥터 문 ② 천년펭귄
   ③ 바리군 ④ 미디스트

7. 다음 중 드림캐스트로 발매될 게임이 아닌 것은 무엇일까요?
   ① 더 킹 오브 파이터즈 쿄 ② 스파제로3
   ③ 블루스팅거 ④ 센무

8. 드림캐스트용 게임인 센무의 제작자는 누구일까요?
   ① 유 스즈키 ② 유 혼다
   ③ 유 존슨 ④ 유카타

응모요령

응 모: 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일: 매달 28일 까지

당첨자 발표: 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령: 당첨자는 5일~8일 사이에 (02) 3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

'파판8' 에 대한 모든 궁금증은

02) 700-9077

공략에 나오지 않은 부분 중에서 궁금한 부분이 있으신가요?
아니면, 공략이 너무 어렵게 되어 있어서 힘든 부분이 있으신가요?
여기 뻔디기와 파워맨이 있습니다.
파판8의 극에 달한 두 사람, 뻔디기와 파워맨이 파판8에 대한 모든 답변을 해 드립니다!

현재 플레이 시간 100시간 돌파!

700-9077 ☞ 1번 게임 사서함 ☞ 그리고 1번 질문과 답변 코너
에서 질문하시면 파판8에 대한 모든 답변을 드리고 있습니다.

이용방법

1. 700-9077로 연락하신 다음에 1번 게임 사서함 코너로 들어가셔서 1번 비디오게임 질문과 답변 코너로 들어가시면 게임파워의 뻔디기와 파워맨에게 질문하실 수 있습니다.
2. 다음날 오후 6시 이후에 다시 들어오시면 뻔디기와 파워맨의 답변을 들으실 수 있습니다.

물론 파판8에 대한 답변뿐이 아닙니다.
비디오게임 전반에 관한 모든 답변,
거기에 여러분의 인생상담까지 해 드립니다.
잊지마세요!
02) 700-9077 입니다.

게임클리닉

안녕하신가요, 여러분. 이번 달부터는 H/W 연구실을 본문에 통합하여 함께 운영할 예정입니다. 하드웨어에 대한 질문이 많지 않거든요. 이번 달에는 질문에 대한 부탁을 드릴까 합니다. 질문을 할 때에는 되도록 자세하게 써서 보내 주셔야 합니다. 1줄, 2줄 짜리 질문이 올 때면 어떻게 답해야 하는지 난감할 때가 많거든요. 이런 것은 일차적으로 제외되니 주의하시기 바랍니다. 그리고 마지막으로, 전화로 게임에 대한 질문을 급하게 하시는 분이 있던데 본 닥터는 절대 전화로 답변을 해드리지 않습니다. 정 급하면 돈이 좀 들기는 하지만 700서비스(전화번호는 뒤 페이지를 보시면 나와있어요)를 이용하시기 바랍니다. 자, 그럼 진찰을 시작해 볼까요?

스트리트 파이터 제로 3

Q **저는 요즘 PS용으로 이식된 「스트리트 파이터 제로3」에 푹 빠져 있는데요. 모드 선택화면에서 ???? 라고 되어 있는 것이 무엇인지 모르겠습니다. 그런데 ???? 표시 4중 2개는 월드투어 모드에서 어떻게 하다보니(?) 생겼습니다. 또 비기가 있으면 좀 가르쳐 주시구요. 질문이 좀 많은데 성심껏 답해 주시리라 믿습니다.**

A 저번 달에는 제가 게임을 통해서 얻을 수 있는 방법을 알려 드렸는데요. 이번 달에는 확실하게 그 조건을 말씀드리겠습니다.

숨겨진 모드 출현 조건

팀 VS 모드 : 월드 투어 모드 제2분기인 'CHINA'를 클리어하거나 플레이 타임이 16시간 이상이면 팀 배틀 모드를 즐길 수 있습니다. 이 모드의 특징은 단순한 1 vs 1 대전뿐만 아니라 핸디캡 대전도 가능하여 3 vs 1이나 3 vs 2도 가능합니다.

서바이벌 모드 : 월드 투어 모드에서 '포인트 48108' 코스를 클리어하거나 플레이 타임이 24시간 이상 경과하면 메뉴에 서바이벌 모드가 출현합니다.

파이널 배틀 : 파이널배틀의 경우는 최종보스와 전투할 수 있는 모드로, 전투 후에는 승패에 관계없이 바로 엔딩을 볼 수 있습니다. 선택방법은 아케이드 모드에서 난이도 7을 클리어하거나, 플레이타임이 32시간 이상 되면 선택할 수 있습니다.

드라마틱 배틀 : 두 명의 플레이어 캐릭터와 한 명의 CPU 캐릭터와 싸우는 모드로 류와 켄, 유리와 유니 모드를 클리어하면 선택할 수 있습니다. 두 모드 모두 아케이드모드의 난이도8을 클리어하든지 72시간 이상 플레이하게 되면 볼 수 있습니다.

드라마틱 배틀

살의에 눈을 뜨면 류도 무섭지~

숨겨진 모드 출현 조건

가 일 : 월드투어모드에서 숨겨진 코스를 클리어하면 가일이 출현합니다. 숨겨진 코스는 U. S. A로, 토탈 레벨이 27이상이면 가일이 적으로 출현하게 되며 여기서 가일을 클리어하면 사용할 수 있습니다. 좀 더 간단한 방법으로는 플레이 시간이 96시간 이상 경과하면 가일을 사용할 수 있습니다.

EX 바이슨 : 아케이드용 스파 제로3에서 볼 수 있던 바이슨과 똑같은 성능을 가진 EX바이슨을 선택할 수 있습니다. EX바이슨은 스파 제로3의 바이슨보다 통상기의 개수가 적고, 리버설이 아니면 버팔로 헤드버트가 나오지 않는다는 단점이 있긴 하지만, 조금이라도 스파 제로3를 완벽하게 클리어하고 싶은 유저라면 사용해 볼 가치가 있죠. 월드투어모드의 USA를 클리어하거나, 플레이타임이 8시간 이상 경과하게 되면 EX바이슨이 출현합니다. 고르는 방법은 캐릭터 셀렉트 화면에서 L2를 누르면서 바이슨을 선택하면 됩니다.

살의의 파동에 눈을 뜬 류 : 위의 USA 코스를 클리어할 때 총 레벨이 29 이상이면 숨겨진 JAPAN1 코스가 등장합니다. 여기를 클리어 하거나 플레이 타임이 120시간 이상이라면 살의의 파동에 눈을 뜬 류를 고를 수 있습니다.

진 고우키 : 위의 JAPAN1 코스를 LV32이상으로 클리어하면 최종 스테이지인 JAPAN2가 출현합니다. 여기에서 기다리고 있는 캐릭터는 진 고우키. 이 녀석을 이기면 사용할 수 있게 됩니다. 또는 플레이 타임이 144시간 경과하면 출현합니다. 캐릭터 셀렉트 화면에서 고르기 위해서는 L2를 누르면서 고우키를 선택하면 됩니다.

또 이런 그림을…

봄버맨 월드

Q **안녕하세요. 저는 나이 어린 남동생과 함께 즐기는 게임을 주로 하는 편입니다. PS는 오빠 것이구요. 봄버맨 월드를 하는 데 제 힘으로는 못깨는 스테이지가 많습니다. 그래서 게임 중에 패스워드를 입력하라는 메시지를 본 적이 있는데, 이 패스워드를 알고 싶습니다. 혹시 캐릭터를 강하게 해주는 패스워드도 있나요?**

A 구정이나 추석때 사촌들이 모여서 하기 좋은, 열혈 대난투 게임 봄버맨 월드. 하지만 혼자서 시나리오를 즐길 때에는 어려워서 앞으로 진행이 잘 되지 않죠. 아래 적은 것은 각 시나리오로 바로 갈 수 있는 패스워드입니다. 그리고 두 번째 것은 처음부터 하트, 파이어, 폭탄, 스피드, 라인 폭탄, 폭탄 킥, 파워 글로브, 리모콘 등의 아이템을 갖고서 에리어 1부터 시작할 수 있는 패스워드입니다.

패스워드를 사용하면 보스에게도 한번에 갈 수 있다

시나리오 패스워드

	스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3	스테이지 4	스테이지 5
에리어 1	8010	0127	1027	0627	0703
에리어 2	1180	1220	2413	8818	2151
에리어 3	8086	1018	3009	3674	3562
에리어 4	2919	0804	6502	4891	3812
에리어 5	1021	0714	6809	0605	-

무적 패스워드

	스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3	스테이지 4	스테이지 5
패스워드	7327	9717	5211	1814	1029

전화 한 통으로 모든 게임 답변이 OK~!
지금 당장
02)700-9077로
전화 하세요!
핸디기와 실오라기 여러분을 기다립니다!!

제 2차 및 4차 로봇 대전

Q **저는 로봇 대전의 열렬한 게이머입니다. 그래서 GB로는 2차 로봇 대전을, PS로는 4차 로봇 대전과 F를 하고 있습니다. 제가 물어 볼 것은 4차 로봇 대전의 액플과 제 2차 로봇 대전 GB에서 사용할 수 있는 비기가 있는지 입니다. 꼭꼭 알려 주세요.**

A 시뮬레이션 게임으로 탄탄한 시나리오를 갖고 있는 로봇 대전 시리즈는 우수한 게임임에 틀림없는 사실이죠. 그리고 GB에서는 제 2차 로봇 대전에서밖에 등장하지 않는 G건담과 V건담을 조작할 수 있어서 의외로 즐기는 게이머가 많습니다. 먼저 GB용 비기(?)를 알려드리고 PS용 액플 코드를 가르쳐 드리겠습니다.

제 2차 로봇 대전 GB의 비기

갇 건담의 최강무기 얻기 : 제 21화 '시간이여, 멈춰라(時間よ 止まれ)'를 클리어하면 자브로(ジャブロー)나 기아나(ギアナ)로 갈 수 있는 선택기가 등장합니다. 여기에서 기아나를 선택하면 제 24화 '사투! 마스터 아지아(死闘! マスターアジア)'라는 시나리오로 가게 되죠. 이 시나리오에서는 먼저 갇 건담으로 마스터 건담을 공격하여 마스터 건담의 HP를 60% 이하로 만듭니다. 그리고 일부러 마스터 건담에게 공격을 받도록 합니다. 하지만 이때 방어로 커맨드를 선택하지 않으면 일격에 죽을 수도 있으니 반드시 방어로 공격을 받아야 합니다. 대미지를 받으면 마스터와 도몬간에 이야기가 흐릅니다. 그리고 다음 턴에서 마스터 건담을 쓰러뜨리면 도몬은 마스터에게서 석파천경권을 전수받는 이벤트가 일어납니다. 그리고나서 시나리오를 클리어한 다음 갇 건담의 무기표를 보면 최강의 무기인 석파천경권이 추가되죠.

최강의 유니트 탄생 : V2건담을 개조하여 HP, EN, 반응, 장갑을 모두 최고 레벨로 파워 업하면 V2건담의 무장강화 타입인 V2어설트 버스터로 변화합니다.

자금과 경험치를 계속 얻는 방법 : 모든 로봇 대전에 적용되는 비기로, 적당한 시나리오에서 플레이한 다음 자금과 경험치를 많이 모았다면 클리어하지 않고 전멸 당하도록 일부러 죽습니다. 이 다음 화면에서 '게임·오버'라고 표시되면 A버튼을 누릅니다. 그러면 방금 전에 플레이했던 시나리오를 다시 한번 처음부터 플레이할 수 있습니다. 게다가 그때까지 얻었던 자금과 경험치도 그대로 있는 상태로 시작하죠. 하지만 플레이 중에 세이브한 다음 컨티뉴로 게임을 재개하였다면 그 시나리오에서는 이 방법을 사용할 수 없습니다. 또 이 방법으로 플레이한 만큼의 턴 수는 총 턴 수에 추가됩니다.

빨리 게임을 시작하기 : 전원을 넣은 다음 재빨리 A버튼을 연타하면 타이틀 화면을 뛰어넘어서 전에 세이브했던 시나리오에서 바로 시작할 수 있습니다.

4차 로봇 대전 S 액플 코드

자금9999999	8O1O48C4 967F 3O1O48C6 OO98
클리어한 시나리오	3O1O485F OOxx
총 턴수	8O1O485C xxxx
경험치 많이 얻기	8O1O527E FFFF 3O1O5284 OO7F
로봇 도감1OO%	8O1O61CC FFFF(+2를 하여 801061F0 FFFF 까지 입력할 것)

FF Ⅶ

Q **저는 지금 FFⅦ을 즐기고 있습니다. 다름이 아니라 최고의 소환 마테리아인 '나이츠 오브 라운드'를 얻고 싶은데 초코보 키우기가 어렵더군요. 가라브와 제이오의 씨앗이 필요하다고 하는데 이것을 갖고 있는 몬스터는 누구입니까?**

Q **뒤늦게 FFⅦ을 플레이하고 있는 고2 학생입니다. 다름이 아니라 그린그린 목장에서 나와 메인 필드로 와서 초코보를 잡아타야지 된다고 하는데 초코보가 나타나질 않습니다. 친구는 발자국이 있는 자리에 돌아다니면 나타난다고 하는데 나타나지 않습니다. 어떻게 하면 초코보를 나타나게 할 수 있는지 가르쳐 주세요.**

Q **FFⅦ 인터내셔널을 하고 있는데요. 다이아 웨폰, 에메랄드 웨폰, 루비 웨폰을 나타나게 하는 조건과 이기는 방법을 알고 싶습니다**

A 먼저 열매를 얻는 방법을 알려 드리겠습니다. 가라브의 열매는 브라키오 레이도스(ブラキオレイドス)가, 제이오의 열매는 고블린(ゴブリン)에게서 훔칠 수 있습니다. 브라키오 레이도스는 초코보 선인이 살고 있는 집의 남쪽에 있는 반도에서 출몰하고, 고블린은 초코보 목장 북쪽에 있는 섬에서 나타납니다. 잘 훔치시길 바랍니다.

다음 초코보를 잡는 방법에 대해서 입니다. 초코보를 잡기 위해서는 초코보 부르기(チョコボよせ)의 마테리아를 장비한 다음 말씀하신 대로 초코보 발자국이 새겨진 곳을 이동하면 다른 몬스터와 함께 등장합니다. 초코보 이외의 몬스터를 처리하면 잡아탈 수 있습니다. 이들 초코보는 출현지역에 따라서 랭크가 다른 녀석이 등장하며 암컷(メス)과 수컷(オス)은 초코보 목장으로 들어올 때에 랜덤으로 결정됩니다.

마지막으로 인터내셔널에서 새롭게 등장하는 세 웨폰은 보스급 이상의 실력을 발휘합니다. 먼저 다이아 웨폰에 대해서 알아보죠. 다이아 웨폰은 직접 공격이 전혀 통하지 않기 때문에 썬더가등의 마법을 주로 사용하며 공격해야 합니다. 시나리오 상, 쓰러뜨리지 않으면 앞으로 진행할 수 없지만 알테마 웨폰등에 비해서는 쉽게 쓰러뜨릴 수 있습니다. 전투에서 이기면 다이아 웨폰이 시스터 레이를 발사하면서 쓰러지는 무비화면을 볼 수 있습니다. 그리고 이 다이아 웨폰에게서 유피의 강력한 무기인 '라이징 선'을 훔칠 수 있습니다. 확실하게 훔치기 바랍니다.

두 번째 웨폰인 에메랄드 웨폰은 바다 속을 헤엄쳐 다닙니다. 해저 마광로의 잠수함 이벤트를 클리어하면 출현하며, 그 후에는 언제라도 싸울 수 있습니다. 하지만 굉장히 강력하기 때문에 자신이 없다면 바다에는 얼씬도 하지 않는 것이 좋습니다. 에메랄드 웨폰과 싸우기 전에 우선 알아두어야 할 것은 이 녀석과 싸울 때에는 시간 제한이 있다는 것입니다. 가장 좋은 마테리아 장비는 '파이널 어택(ファイナルアタック)'과 '소생(そせい)'을 전원에게 장비시키는 것입니다. 이

에메랄드 웨폰

루비 웨폰

아날로그와 디지털은 다음으로…

것으로 전투 중에 빈사상태가 되어도 자동적으로 살아나게 됩니다. 그리고 '마스터 소환(マスターしょうかん)'을 갖고 있는 캐릭터에게는 'MP흡수(MPきゅうしゅう)'를 조합시켜서 MP를 자동적으로 보충할 수 있도록 합니다. 그리고 다른 한 명에게는 '마스터 마법(マスターまほう)'+'전체화(ぜんたいか)'와 '화이트 윈드(フワイトウイウド)', '마이티 가드(マイティガード)를 사용할 수 있는 적의 기술(てきのわざ)'를 장비시킵니다. 나머지 한 명은 '나이츠 오브 라운드(ナイツオブラウンド)'+'MP흡수(MPきゅうしゅう)'를 장비합니다. 또 뜻하지 않게 반격을 받지 않기 위해 '카운터(カウンター)' 마테리아는 전부 벗습니다.이렇게 해서 전투에 들어갔으면 먼저 해야 할 것은 '마이티 가드'와 '배리어'를 거는 것입니다. 그 다음은 나이츠 오브 라운드의 연속 공격. 최소한 10번 이상 소환시켜야 하지만 나이츠 오브 라운드는 소환시간이 길기 때문에 시간 안에 쓰러뜨릴 수 있도록 다른 쓸데없는 행동은 하지 않아야 합니다. 시간 제한은 '잠수(せんすい)' 마테리아로 해결할 수 있으며 혹시 갖고 있지 않다면 반드시 장비하고 에메랄드 웨폰과 싸우기 바랍니다. 에메랄드 웨폰을 쓰러뜨리면 '어스 허브(アースハーブ)라는 아이템을 얻게 됩니다. 이것을 캄 마을의 아이템 수색 할아버지에게 주면 마스터 마테리아 3개와 교환해 줍니다.

마지막으로 루비 웨폰은 알테마 웨폰을 쓰러뜨린 다음에 골드 소서의 사막에서 볼 수 있습니다. 사막에서 걷고 있는 웨폰과 마주치면 바로 전투에 들어가죠. 루비 웨폰과 대결할 때 필요한 마테리아 장비는 에메랄드 웨폰 때와 거의 비슷합니다. 하지만 전원 '흉내내기(ものまね)'를 장비하는 것이 좋습니다. 혹시 에메랄드 웨폰을 쓰러뜨려서 '마스터 소환'을 2개 갖고 있다면 두 캐릭터에게 장비시키기 바랍니다. 여기에서도 메인이 되는 공격은 나이츠 오브 라운드입니다. 처음에 경험하는 아리지옥(アリ地獄)을 피하기 위해서는 2명을 전투 불능으로 만들어서 전투에 들어가야 합니다. 전투가 시작하면 우선 전투 불능이 된 두 캐릭터를 어레이즈로 소생시킵니다. 그리고 다른 누군가가 엑스포션(エクスポーション)을 사용한 다음 흉내내기를 사용합니다. 이것은 루비 웨폰의 MP를 줄이기 위한 방법으로 알테마를 난무하게 만드는 방법입니다. 처음에 루비 웨폰에게 나이츠 오브 라운드를 사용하면 반드시 알테마로 공격해오기 때문입니다. 약 30번 정도 에메랄드가 알테마를 사용하였다면 그 다음은 나이츠 오브 라운드의 난무. 8번 정도 소환하면 이깁니다. 이 방법은 약간 소비적이지만 확실한 방법임에는 틀림없죠. 뒤에서 공격해 오는 촉수는 죽여도 계속 살아나니 신경쓰지 말고 본체만 공격하기 바랍니다. 루비 웨폰을 쓰러뜨리면 데저트 로즈(デザートローズ)라는 아이템을 얻게 됩니다. 이것을 컵마을에 가서 교환하면 해 초코보를 줍니다.

Q 환상수호전을 아주 재밌게 즐기고 있는 한 게이머입니다. 그런데 소문에 의하면 진 엔딩을 보기 위해서는 108숙성 동료들을 모두 모아야 한다는데… 그런데 이것이 너무 어렵네요. 만들기 어려운 동료의 공략법을 부탁드립니다.

A 108동료를 전부 얻는 방법은 다음과 같습니다. 그리고 이 동료들 중에는 동시에 얻을 수 없는 캐릭터도 있기 때문에 모든 캐릭터를 얻을 수는 없습니다.

환상 수호전 2, 108동료 얻는 방법

- **주인공** : 이 게임의 주인공으로 이름은 게임 스타트 시에 결정한다. 그리고 파티에서는 항상 있어야 하는 존재.
- **리드릭** : 토리버 방위 전쟁 이벤트 후, 본거지로 돌아가면 동료가 되어 준다. 전사한 아들인 보리스의 빈자리를 이어받는다. 만약 틴트에서 나나미와 함께 도망간다를 선택하면 리드릭가 전사한다. 그 다음 네크로드를 쓰러뜨리면 본거지에 있다.
- **슈우** : 라디트에서 슈우의 저택과 주점 이벤트를 본 다음 리치몬드에게 1500포치를 지불하면 동료가 되어 준다.
- **렉크** : 본거지에서 솔론·지를 격파한 다음 레크너트가 나타나서 약속의 석판을 준다. 이 이벤트에서 강제적으로 동료가 되어 준다.
- **험프리** : 윈 견습용 기사인 홋지와 윈 적월제국 백인부장인 험프리는 마치가도 마을에서 이벤트를 본 다음 북쪽 산을 클리어 하면 동료가 되어 준다. 루루노아에로 가기 전에도 동료가 되어 주지만 108명을 모으기 위해서는 쪽 엑스 성에 들어가기 전에 동료가 되어 있어야 한다.
- **하우저** : 틴트에서 다시 만난 네크로드를 쓰러뜨리는 이벤트를 클리어 하면 제스와 함께 동료가 되어 준다.
- **키바** : 하이랜드 왕국 제3군단 군단장인 키바와 그 아들인 제 3군단 군사인 크라우스. 키바와의 결전 전쟁 이벤트에서 승리한 다음 "동료가 되어 주십시오(仲間になってください)"를 선택하면 동료가 되어 준다. 강제 멤버이다.
- **페슈멜가** : 성 레벨이 4이고 바람의 동굴에 가면 이전 성진검이 있던 곳에 페슈멜가가 서 있다. 이야기를 걸면 바로 동료가 되어 준다.
- **사에라** : 틴트에서 진을 동료로 만든 다음 호구마을에 가면 경제 이벤트로 동료가 된다. 선택기에 따라서는 어어질 수도 있으니 "고, 고마워요(あ、ありがとう)"를 선택한다.
- **테레즈** : 그린힐에 잠입할 때에 산을 쫓아가면 숲에 숨겨진 집이 있다. 왕국군 침공후에 그쪽에 가면 동료가 되어 준다.
- **피치** : 히드에서 '소문의 봉인구(きききみみの封印球)'를 받은 다음 숲의 마을로 가면 에이다와 함께 동료가 되어 준다. 하지만 성 레벨이 2이상 필요하다.
- **나나** : 그린힐이 왕국군에 의해 점령된 다음 프릭을 쫓아서 산과 함께 본거지까지 함께 온다.
- **백월** : 주인공이 떠내려간 하천에서 등장한다. 뮤즈가 함락된 다음 사우스 윈드에서 합류할 때 동료가 되어 준다.
- **빌레리아** : 그렉민스터의 성에서 빌레리아와 카스미, 둘중에 한 명을 선택하여 동료가 된다. 카스미를 선택하면 빌레리아를 고를 수 없다.
- **빅토르** : 토리버 전쟁 이벤트에서 키바군을 물리친 다음 전권대사인 마키마의 명령으로 주인공과 함께 행동하게 된다.
- **크라이브** : 뮤즈시에서 엘자와의 이벤트를 본 다음 레이퀘스트 마을에 갈 수 있게 되면 사우스 윈드시에 있는 크라이브를 만날 수 있으며 이야기를 하면 동료가 되어 준다. 성 레벨이 1이상 되어야 선택기에서 동료로 만들 수 있는 커맨드가 생긴다.
- **프릭** : 빅톨과 함께 하천에서 등장한다. 뮤즈 함락후 사우스 윈드에서 합류할 때 동료가 되어 준다.
- **차이** : 용병대의 진채에서 빅톨의 의뢰를 받아 류베 북쪽 산에 있는 작은 집으로 간다. 화염창의 수리를 의뢰하면 동료가 되어 준다.
- **제스** : 틴트에서 네크로드를 쓰러뜨린 다음 하우저와 함께 동료가 되어주지만 선택기에 따라서는 동료가 되지 않을 때도 있으니 주의할 것.
- **스타리온** : 발 속도가 대단히 빠른 엘프. 본거지 레벨이 2이상이며 50회 이상 전투에서 도망치면 도망가기 시합을 벌인다. 여기에서 이기면 동료가 된다.
- **게오르그·프라임** : 용구의 마을과 호구의 마을을 잇는 산길에 있다. 성 레벨이 3이상으로 계약을 교환하면 동료가 된다. 선택기에 따라서는 이벤트도 등장한다.
- **한나** : 토토 마을에서 만나게 된다. 처음에는 동료가 되어 주지 않지만 토토가 파괴된 다음 다시 방문하여 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **카릭** : 성 레벨이 3이상일 때 사우스 윈드에서 나타난다. 본거지에서 알렉스와의 이벤트를 본 다음 사우스 윈드로 돌아 오면 동료가 되어 준다.
- **에니타** : 몇 번이고 말을 걸면 랜덤으로 발생하는 바보없는 말을 5번 들어주면 동료가 된다. 뮤즈 함락 후에는 바나와 함께 행동하고 있다.
- **지그프리드** : 코볼트 마을에서 헥스를 동료로 한 다음 '소문의 봉인구(きききみみの封印球)'를 갖고서 여자 캐릭터를 데리고 한 번 더 방문하면 동료가 되어 준다.
- **나나미** : 연북의 산을 넘은 다음, 주인공의 고향인 캐로 마을 옆에 떨어져 있는 도장에 가면, 뒤쪽 겐카크 노사의 묘지 옆에 있다.
- **리나** : 류베에서 물건을 전달하는 이벤트 후 잠시 동료가 되어준다. 캐로에서 헤어진 다음 코로네의 여관에서 다시 만난다.
- **타이·호** : 콜로네에서 배를 타고 나간 후 배 앞의 이벤트를 진행하면서 5000포치를 따면 동료가 되어 준다.
- **아이리** : 리나처럼 류베에서 연북의 산을 넘은 다음 캐로까지 함께 행동한 다음 콜로네의 여관에서 다시 만나게 된다.
- **야므·쿠** : 쿠스쿠스에서 타이·호와의 승부에서 이기면 함께 들어온다. 또 이 둘이 동료가 되는 것은 본거지를 입수한 후에 가능하다.
- **볼간** : 아이리, 리나와 함께 류베의 이벤트를 본 다음 잠깐 동료가 되어 주며, 사우스 윈드에서 다시 함께 행동하게 된다.
- **헥스** : 텐가알과 동일하다.
- **텐가알** : 성인의식을 치르고 있는 전사 마을 출신의 청년 헥스와 텐가알. 트리버 방위전 후 레이 퀘스트의 여관에 출현한다. 그 후 코볼트 마을에서 이벤트를 클리어하면 동료가 된다. 레이퀘스트에서 이야기를 할 때 파티 내에 후릭이나 크라이브가 있으면 대화 내용이 변한다.
- **프리드·Y** : 사우스 윈드를 점령하기 전에 시장인 그랜드 마이어와 만나게 되는 이벤트가 발생하며 프리드·Y가 동료로 된다.
- **요시노** : 프리드·Y를 데리고서 라다토에 간다. 그리고 남쪽 입구에 가서 오른쪽에 있는 건물 앞에 서 있는 요시노에게 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **치코** : 토리바에서 제국군인 키바, 크라우스 부대와의 전투 이벤트가 종료되면 치코가 자기를 동료로 해 달라고 부탁한다.
- **크라우스** : 키바와 동일하다.
- **길버트** : 잭센 출신의 용병으로 뮤즈 시가전에서 대미지를 주어서 동맹군측에 메시지가 표시되면 그대로 동료가 된다. 이것을 피하면 두 번 다시 볼 수 없게 된다.
- **테츠** : 토리바의 코볼트 거주지에서 팔고 있는 '문어 후라이(タコスフライ)'를 먹고 후끈 후끈한 상태에서 테츠와 이야기를 하면 동료가 되어 준다.
- **진** : 그린 힐 탈출 후 진은 그린 힐에서 토리바로 문장 가게를 옮긴다. 성 레벨이 2이상일 때 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **와카바** : 성 레벨이 2이상일 때 숲 마을에 가서 와카바에게 말을 걸면 된다. 주인공의 레벨이 30이상이라면 아무 조건없이 동료가 되어 준다.
- **맥시밀리언** : 루카·브라이트와 대결한 다음 성 레벨이 3이상 되면 사우스 윈드에 나타난다.
- **겐슈우** : 콜로네 항구에서 무기레벨이 14이상인 멤버를 파티에 넣고서 말을 걸면 동료가 되어 준다. 뮤즈 침공후에는 콜로네 항구에 있다.
- **캐유** : 마이크로토프가 뮤즈에 가는 이벤트를 마친 다음 동료가 되면, 캐유도 그를 따라서 기사의 신분을 버리고 동료가 되어 준다.
- **마이크로토프** : 마틸다 기사단에 가면 마이크로토프가 뮤즈 부지를 보러 가는 이벤트가 일어나며, 도중 관문에서 동료가 되어 준다.
- **쥬드** : 성 레벨이 2이상일 때 그린 힐에 있는 학교에 나타난다. 숲 마을에서 '점토(ねんど)'를 가지고 쥬드에게 넘기면 동료가 되어 준다.
- **레브란트** : 라다토에서 골동품 가게를 경영하고 있다. 성 레벨이 3이상으로 그가 부탁한 '청자(せいじのつぼ)'를 갖다 주면 동료가 되어 준다.
- **로렐라이** : 그렉민스터에 있다. 성 레벨이 3이상일 때 동료가 되어 준다. 이 때 파티중에 키리가 있으면 헤어지는 이벤트가 발생한다.
- **토니** : 숲 마을에 있다. 본거지 레벨이 2이상으로 토니에게 말을 건 다음 화전을 할 수 있는 장소를 제공해 주면 동료가 되어 준다.
- **게임** : 용구의 마을과 호구의 마을을 이어주는 길에서 코우코우와 함께 게임에게 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **리키말** : 류베의 입구에서 쓰러져 있다. 3000포치로 밥을 사주면 동료가 되어 준다. 류베가 파괴된 다음에는 콜로네에 있다.
- **건테즈** : 사우스 윈드에 있다. 네크로드를 쓰러뜨린 다음 파티 멤버의 능력치(힘)가 320이상일 때 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **시몬느** : 성 레벨이 3이상일 때 라다토에 출현한다. 바나에서 팔고 있는 '장미 장식(バラの胸飾り)'을 사 가지고서 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **코넬** : 성 레벨이 3이상일 때 숲 마을로 가서 코넬에게 '음표 세트(音セット)' 중 하나를 주면 동료가 되어 준다.
- **한스** : 토리바 여관에서 말을 걸면 된다. 방어구를 경영하고 싶다는 그에게 장소를 제공해 주면 다음에 동료로 되어 있다.
- **호우엔** : 뮤즈에 있다. 뮤즈가 괴멸된 다음 본거지에 돌아가 보면 호우엔이 돌아다니고 있다.
- **토우타** : 뮤즈에서 말을 걸면 동료가 되어 준다. 뮤즈가 파괴된 다음에는 호우엔이 동료가 될 때 자동적으로 동료가 된다.
- **홋지** : 험프리와 동일하다.
- **카스미** : 트란 공화국 6장군의 한명인 빌레리아와 로카크의 부영주인 카스미. 트란 공화국과의 동맹시 이 두 사람 중에 한 명을 선택하여 동료로 만든다. 2명을 동시에는 동료로 되지 못한다.
- **픽드** : 마틸다 탈출후 마틸다 기사단으로 가는 길에 출현한다. 성 레벨이 3이상일 때 동료 몬스터를 파티에 넣고서 이야기를 하면 된다.
- **메이자스** : 성 레벨이 4이상일 때 틴트의 광도에 있는 메이자스에게 말을 걸면 바로 동료가 되어 준다.
- **몬드** : 로카크에 숨겨진 마을로 들어가는 이벤트가 발생한 다음 성 레벨이 3이상일 때 카스미를 데리고 가던지, 아니면 성 레벨이 4일때 그냥 가면 동료가 되어 준다.
- **시스케** : 62번 몬드와 동일하다.
- **레오나** : 용병대의 성채에서 주점을 경영하고 있다. 성채가 점령된 다음 본거지를 손에 넣으면 자동적으로 동료가 되어 준다.
- **아다리** : 본거지를 입수한 다음 사우스 윈드에 있는 아다리에게 말을 걸고서 그의 의뢰를 듣는다. 마지막에 아이템을 그에게 던지면 동료가 되어 준다.
- **리우리** : 틴트에 있다. 성 레벨이 3이상일 때 진을 동료로 만들었다면 리우리에게 말을 걸어 보자. 곧 동료가 되어 준다.
- **시나** : 키바가 통솔하고 있는 제3군단이 본거지를 공격한 다음 본거지에 나타나서 트란 공화국으로 안내를 해 주며, 바로 동료가 되어 준다.
- **키니슨** : 차이의 집으로 가는 산길에서, 둥지에서 떨어진 작은 새를 되돌려 놓으면 키니슨이 나타나서 이벤트가 발생하고 동료가 되어 준다.
- **시로** : 작은 새를 둥지에 넣어 주는 이벤트에서 시로도 키니슨과 함께 등장한다. 그리고 이벤트 선택기에 따라서 동료가 되어 준다.
- **아마다** : 선장을 필요로 하는 이벤트에서 아마다를 고른다. 타이·호를 선택한 경우에는 이벤트 후에 말을 걸어서 1:1 싸움에서 이기면 동료가 되어 준다.
- **에밀리아** : 성 레벨이 2이상이 되고, 그린힐이 해방된 다음, 학교 접수부에 있는 에밀리아에게 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **잠지** : 토토 마을에서 나나미가 파티에 있을 때 말을 걸면, 나나미와 잠지가 싸움을 하게 되며 동료가 되어 준다.
- **카렌** : 조이의 회담을 한 다음 쿠스쿠스 여관에 나타난다. 성 레벨 3이상일 때 카렌에게 도전을 하여 성공하면 동료가 된다.
- **로우엔** : 네크로드에게 잡혀있지만 틴트에서 네크로드를 쓰러뜨린 다음 본거지에 돌아 오면 자동적으로 동료가 된다.
- **텐코우** : 크롬에 있다. 성 레벨이 3이상일 때 미도 세트(まどセット)를 텐코에게 주면 동료가 된다.
- **카라쿠리마루** : 메그와 함께 성 레벨이 2이상일 때 뮤즈의 관문에 출현한다.
- **안네리** : 성 레벨이 3이상일 때 트란 공화국과의 동맹후 사우스 윈드로 탈출한다. 말을 걸면 이벤트가 발생하며 동료가 되어 준다.
- **비키** : 성 레벨이 1이상일 때 마틸다 기사단으로 가는 길에서 텔레포트를 실패하여 나타난다. 그리고 그대로 동료가 된다.
- **코우우** : 그린 힐 해방후 틴트의 사자로 본거지에 나타난다. 그리고 틴트로 향할 때 파티에 집어넣으면 동료가 된다.
- **탄산** : 성 레벨이 4일 때 시몬느에게 장미 장식을 건네 주면 라다토에 출현한다. 시몬느를 파티에 넣고서 이야기를 하면 동료가 된다.
- **메그** : 성 레벨이 2이상일 때 뮤즈의 관문에 나타난다. 이벤트가 발생한 다음에 메그에게 이야기를 하면 동료가 되어 준다.
- **무크무크** : 월드 맵인 뮤즈에서 그린 힐 사이를 파티 멤버를 5인 이하로 구성하여 걸어 다니면 모르는 사이에 동료로 되어 있다.
- **밀로** : 틴트에서 네크로드를 쓰러뜨린 이벤트가 종료된 다음 본거지로 돌아가 보면 자동적으로 동료가 된다.
- **리치몬드** : 본거지를 입수한 다음 라디트에서 이야기를 하면 동전 던지기로 승부를 한다. 그 다음 주점에서 코인을 받은 다음 말을 걸면 동료가 되어 준다.
- **앗슬** : 토토 마을이 루카에게 습격당한 후 앗슬이 출현한다. 그녀를 용병대의 성채로 데리고 가면 동료가 되어 준다.
- **론찬찬** : 성 레벨이 3이상으로 록액스성 지하에 출현한다. 와카바를 파티에 넣고서 말을 걸면 동료가 된다. 마틸다 탈출 후에는 크롬에 있다.
- **마리** : 류베에서 마리가 찾고 있는 애완 동물인 포니펠트를 함께 찾아 주면 동료가 되어 준다.
- **핫시어** : 그린 힐 해방후 성 레벨이 2이상일 때 쿠스쿠스 마을의 제련소에 출현한다. 성진검을 갖고 있는 빅톨을 데리고 가서 이야기를 하면 동료가 된다.
- **타키** : 레이퀘스트에 있는 타키에게 3번 말을 걸어 보자. 그러면 여러가지 정보를 가르쳐 주며, 그 다음에는 동료가 되어 준다.
- **겐겐** : 용병대의 성채에서 심부름 이벤트가 발생했을 때 레오나가 있는 곳에 간다. 그러면 자동적으로 겐겐이 동료가 되어 준다.
- **가보치** : 토리바에 있다. 성 레벨이 2이상일 때 겐겐을 파티에 넣고 이야기를 하면 멋대로 동료가 된다.
- **유즈** : 그린힐 탈출후 코볼트 마을에서 이벤트를 클리어하면 출현한다. 성 레벨이 2이상으로 양을 찾아 주면 동료가 된다.
- **하이·요** : 토리바 전투후 성 레벨이 2이상일 때 본거지의 테라스에 가면 이벤트가 발생하며 하이·요가 동료로 된다.
- **진** : 성진검을 입수하기 위해 바람의 동굴에 들어 갈 때 일단 동료가 된다. 그 다음 틴트에서 네크로드를 쓰러뜨리기 위해 정식으로 동료가 되어 준다.
- **바바라** : 용병대의 성채에서 창고지기를 맡고 있다. 레오나와 함께 성채가 점령되었을 때 본거지를 손에 넣으면 자동적으로 동료가 된다.
- **시드** : 토리바의 지하수로에 숨겨진 방에 살고 있다. 성 레벨이 2이상일 때 치코를 파티에 넣고서 이야기를 하면 동료가 된다.
- **산** : 그린 힐을 탈출할 때 시장 대행인 테레즈를 도망시키는 이벤트 후에 자동적으로 동료가 된다.
- **오우란** : 주인공 이외의 파티 멤버를 여자로 하여 쿠스쿠스에 가면 이벤트가 발생하여 오우란이 동료가 된다.
- **시로우** : 레이퀘스트의 여관에 있다. 성 레벨이 2이상일 때 5000포치 이상을 따면 동료가 된다.
- **알렉스** : 백록정의 이벤트가 끝난 다음 뮤즈가 파괴되면 사우스 윈드에 나타난다. 이야기를 하면 동료가 된다.
- **힐다** : 알렉스와 함께 백록정의 이벤트를 끝낸 다음, 뮤즈 파멸 후의 사우스 윈드에서 이야기를 하면 동료가 되어 준다.
- **보브** : 토리바의 코볼트 거주지에 있다. 성 레벨이 3이상일 때 동료의 수가 80명 이상이면 동료가 된다.
- **에이다** : 성 레벨이 2 이상일 때 '소문의 문장(きききみみの紋章)'을 갖고서 숲 마을에 가면 이벤트가 발생한다. 이 때 선택기에 따라서 동료가 되어 준다.
- **피코** : 그린 힐 해방후 성 레벨이 3이상일 때 그린 힐에 나타난다. 피코에서 접근하면 이벤트가 발생하며 그 다음에 동료가 된다.
- **얼버트** : 틴트에서 무기점을 경영하고 있다. 성 레벨이 3이상일 때 안네리, 피코가 동료가 되어 있다면 자동적으로 동료가 된다. 가서 이야기를 나누면 된다.
- **템플턴** : 뮤즈를 탈환한 다음 점령된 용병대 성채에 가면 이벤트가 발생한다. 그 다음 토토 마을로 가면 동료가 되어 준다.
- **호이** : 트란 공화국과 동맹후 성 레벨이 3이상일 때 라디트에 출현한다. 라디트의 주점에서 이벤트가 발생되며 그 다음에 동료가 되어 준다.
- **고든** : 그렉민스터에 있다. 성 레벨이 3이상일 때 교역으로 5만포치 이상 번 다음 고든에게 이야기를 하면 동료가 된다.
- **토모** : 성 레벨이 3이상으로 트란 공화국과 동맹 성립후 차이의 집에 가면 동료가 된다. 또 동맹 성립 후에 본거지에서 차이에게 이야기를 해도 가능하다.
- **보리스** : 틴트에서 나나미와 함께 도망가면 리드릭가 전사한다. 그 다음에 네크로드를 쓰러뜨리면 본거지에 있다.
- **에이즈보어** : 틴트 해방 이벤트 후에 다시 광도에 들어가면 출현한다. 성 레벨이 3이상으로 '소문의 문장(きききみみの紋章)'을 갖고 있으면 동료가 된다.

108캐릭터를 모으면 진 엔딩을 볼 수 있다

DEAD OR ALIVE

Q 안녕하십니까. 저는 이번 겨울 방학 동안에 주로 대전 게임을 즐기고 있답니다. 철권 3와 스파. 그리고 DOA를 주로 즐기고 있는데요. 질문할 내용은 DOA에 관한 것입니다. 게임에 들어가서 컨피그 화면을 보면 EXTRA CONFIG에 ??만 표시되어 있는데요. 어떻게 하면 ??를 없앨 수 있나요? 정말 궁금합니다. 그리고 게임 중에 중요장면(?)을 보고 싶어서 포즈를 걸면 이상한 마크가 나와서 눈살을 찌푸리게 합니다. 이 마크를 없앨 수 있는 방법도 알고 싶어요.

A 기본으로 등장하는 컨피그보다 더 세밀한 설정을 할 수 있는 엑스트라 컨피그는 필요한 조건을 충족시키면 항목이 늘어납니다. 보통과는 다른 설정으로 플레이하면 새로운 재미를 얻을 수 있을 것입니다. 그리고 포즈 아이콘을 없애는 방법은 먼저 시합중에 포즈를 건 다음 셀렉트 버튼을 누르면 PAUSE라고 표시되는 아이콘이 없어집니다.

EXTRA CONFIG를 늘리는 방법

1. **FIGHTING ORDER** : 토너먼트 모드를 클리어 하던지, 아니면 게임 플레이 시간이 3시간 이상이라면 선택할 수 있습니다. 'FIGHTING ORDER'의 효과는 토너먼트 모드에서 COM의 출현 패턴을 디폴트, 랜덤, 메뉴얼의 3가지에서 변경할 수 있게 되죠.
2. **SAFETY ZONE SIZE** : 타임 어택 모드를 5분 미만으로 클리어 하던지, 아니면 게임 플레이 시간이 6시간 이상이라면 선택할 수 있습니다. 이 컨피그는 링 내에 존재하는 세이프티 존과 데인저 존의 크기를 자유롭게 조정할 수 있죠. 세이프티 존을 없애서 모든 스테이지를 데인저 존으로도 만들 수 있습니다.
3. **DANGER DAMAGE** : 서바이벌 모드에서 10명 이상 이기던가, 아니면 게임의 플레이 시간이 9시간 이상이라면 선택할 수 있습니다. 데인저 존에서 다운되었을 때 입는 대미지의 양을 5단계로 고를 수 있게 됩니다. 많은 대미지를 주는 것으로 설정하면 긴장감을 맛보는 픽 튀기는 대전이 되죠.
4. **DANGER BOUNCE** : 팀 배틀 모드에서 8할 이상의 승률을 기록하던지, 아니면 게임 플레이 시간이 12시간 이상이 되면 선택할 수 있습니다. 데인저 존에서 다운되었을 때 튕겨지는 고도를 3단계로 조정할 수 있습니다. 강하게 설정하면 하늘까지 올라갔다 내려 옵니다.
5. **SYSTEM VOICE** : 카스미의 사용횟수가 100을 넘던지, 아니면 게임의 플레이 시간이 15시간 이상이 되면 선택할 수 있습니다. 게임 중의 시스템 보이스가 카스미를 담당한 사쿠라씨의 목소리로 바뀝니다. 또 아야네를 사용할 수 있게 된 상태에서 게임 플레이 시간이 6시간 이상이라면 시스템 보이스가 아야네를 담당한 야마자키씨의 목소리로 바뀝니다.
6. **EXTRA VOICE** : 트레이닝 모드의 'COMMAND MODE(과제가 되는 기술을 사용하여 연습하는 모드)'에서 사용하고 싶은 캐릭터의 모든 기술에 'OK' 마크가 붙으면 고를 수 있습니다. 그 캐릭터가 게임 중에 사용하는 대사를 준비된 하나의 패턴으로 바꿀 수 있게 됩니다.
7. **CG GALLERY** : 아야네의 코스튬을 모두(14종류) 얻으면 선택할 수 있습니다. 게임 중의 표시된 CG와 손으로 그린 미려한 CD를 자유롭게 관람할 수 있는 모드로 고화질 화면으로 등장합니다. 아야네의 코스튬을 모두 얻기 위해서는 COM난이도를 NORMAL이상, 타임은 30초 이상, 매치 수는 2 이상으로 세팅한 상태에서 토너먼트 모드를 클리어하면 1벌씩 얻을 수 있습니다. 물론 컨티뉴를 사용해서 엔딩을 봐도 상관없습니다.

썬더 포스 V 퍼펙트 시스템

Q 안녕하세요. 저는 슈팅을 좋아하는 유저로 지금은 썬더 포스 V를 즐기고 있습니다. 그런데 예전 작처럼 숨겨진 기체가 있을 법한데요. 어떻게 찾아야하는지 모르겠습니다. 그리고 데모화면도 스테이지 3밖에 나오지 않던데 나머지 스테이지의 데모화면을 볼 수 있는 방법도 알고 싶습니다.

A 기체를 고를 때 나오는 디지털 뷰어에는 통상 기체 외에 생산되는 RVR 시리즈의 기체도 설명하고 있기 때문에 왠지 고를 수 있다는 느낌을 받는데요. 이들 기체는 커맨드를 어떻게 입력하는 가에 따라서 고를 수 있답니다. 각각의 기체는 조작감각과 미사일의 성능이 극단적으로 다르기 때문에 독특한 특징을 느낄 수 있습니다. 이들 기체를 사용할 수 있는 조건은 노멀 게임일 경우에는 코스 선택을 종료한 다음에 2P 컨트롤러로 대응하는 버튼을 누르면서 결정하면 됩니다. 타임 어택일 경우에는 보스를 선택한 다음 기체 선택에서 커서를 RVR01에 맞춘 다음 2P 컨트롤러로 대응하는 버튼을 누르면서 결정합니다.

다음은 데모 화면에 관한 것입니다. 초기 상태에서는 데모 화면이 1~3 스테이지까지밖에 없지만 클리어하면 6 스테이지까지 데모 화면을 볼 수 있게 됩니다. 특히 6스테이지의 데모는 무기를 사용하지 않고 회피로만 플레이하기 때문에 매우 깊은 인상을 안겨 주는(?) 데모입니다.

마지막으로 컨티뉴를 늘리는 방법을 알려 드리겠습니다. 게임의 플레이 시간이 3시간을 넘을 때 마다 컨티뉴 회수가 1회씩 늘어나며, 최대 99회까지 증가합니다. 하지만 노멀 이상의 난이도로 굳 엔딩을 보면 단번에 PREPLAY도 가능하게 됩니다.

숨겨진 기체

RVR01E(양산형) : 공격력은 통상 기체의 37.5%이지만 적을 죽여서 얻는 점수는 2배가 됩니다. 그래서 높은 점수를 얻기 위한 최적의 기체라고 생각할지 모르지만, 의외로 굉장히 약하기 때문에 오버 웨폰을 사용해도 적이 잘 죽지 않습니다. 상급자용의 기체입니다. 대응 버튼은 △.

RVR01His(기동성 중시형) : 공격력은 통상 기체의 112.5%이며, 스피드는 218.75%로 속도를 50%이상 떨어 뜨려도 꽤 빠른 속도를 보이는 고기동형 기체입니다. 크로의 회복 속도는 0.75%로 매우 늦지만 공격력이 굉장히 높게 설정되어 있기 때문에 사용하기 좋은 기체입니다. 대응 버튼은 ○.

RVR01EX(화력 중시형) : 공격력이 통상 기체의 2배에 기력은 175%로 크로의 회복속도도 1.5배에 달해서 오버 웨폰이 잘 사용되는 타입입니다. 하지만 스피드가 매우 느려서 37.5%밖에 되지 않죠. 대응 버튼은 □.

RVR02b(02중무장형) : 5스테이지에서 등장하는 강력한 합체 버전으로 이 기체는 노멀 이상의 난이도를 굳 엔딩으로 클리어하면 타임 어택에서 사용할 수 있습니다. 기체는 거대하기 때문에 적 탄환을 피하기 어렵지만 통상 미사일이 오버 웨폰으로 사용되기 때문에 강력합니다. 대응 버튼은 없습니다.

7501의 특징

Q 안녕하세요. 드디어 저도 PS를 구입하였습니다. 그런데 PS 기종이 7501인데 다른 기종과는 어떤 특별한 장점이나 단점이 있는지 알고 싶습니다. 그리고 XX칩을 달았는데 PS의 수명이 빨리 준다는데 그 소문이 사실인가요?

A 7501의 가장 큰 장점이라면 전압이 120V용이라는 것입니다. 탱크를 지향하는 새턴도 120V이기 때문에 튼튼하죠. 7501도 그만큼 끊김없이 오래 쓸 수 있다고 합니다. 그리고 다른 버전에 비해 부팅시간도 빨라졌다고 합니다. 7501의 기본 세트에는 듀얼 쇼크, AV단자, 전원선, 그리고 샘플 디스크가 들어있다고 합니다. XX칩에 대한 것은 확실한 정의가 내려진 것이 없습니다. 정품만을 돌려서 수명이 오래간다면 그렇게 해야 하겠지만 워낙 비싸죠? XX칩은 양날의 검이라 할 수 있습니다. 이것은 게이머 자신이 선택해야할 문제겠죠.

짧은 답변들

Q 저는 조디악이라는 마법을 얻으려고 딥던전에 갔는데, 설명대로 마법사를 죽여 버렸습니다. 그런데 조디악을 얻지 못하겠어요. 어떻게 해야하죠?

A 조디악은 마법사를 죽여서 얻는 것이 아니라, 마법사가 사용하는 소환 마법을 우리편 소환사가 맞아야 익힐 수 있습니다.

Q 테일즈 오브 판타지아에서 액플로 크레스의 모든 기술을 얻었는데 초록색으로 표시된 기술을 4가지만 되고 다 않되더군요. 레벨이 너무 낮아서 그런가요?

A 크레스의 필살기나 오의는 4가지밖에 단축키로 지정할 수 없어서 그렇습니다. 꼭 필요한 4가지만 단축키로 지정하세요.

Q 파이널 판타지 택틱스에서 람자의 견습전사 기술이 하나 더 있다는 얘기를 들었습니다. 어디에 숨겨져 있나요?

A 람자의 독특한 기술인 외침(さけぶ)기술은 어디에서 특별하게 얻는 것이 아니라 4부에 들어가면 저절로 생깁니다.

Q 슈퍼 로봇 대전 F 완결편에서 이데온이 나오지 않습니다. 어떻게 해야합니까?

A 이데온은 우주편 64화부터 등장합니다. 지상편이라면 65화에서 사용할 수 있습니다.

• 공지 •

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내 주시기 바랍니다.

ART GALLERY

봄이 오려고 하는군요. 이상기후다 뭐다 기쁜 나쁜 소리만 해대는 TV 뉴스보다는 몸으로 느껴지는 이 기운이 봄이 온다는 것을 말해주고 있습니다. 이곳 아트 갤러리 『천년왕국』에도 봄은 찾아와야 하건만 왜 이리도 작품 수가 줄어들고 있는 것인지…. 형평성을 기하기 위해 보다 많은 독자들에게 골고루 입선의 기회를 드리려고 했지만 이래서는 악순환(?)의 반복될 뿐입니다. 스스로 기회를 포기하지 마십시오. 지금 여러분의 눈앞에 단 기간에 고득점을 얻을 수 있는 절호의 기회가 있다는 것을 모르시는 겁니까?

- 장원 : 2000
- 준장원 : 1500
- 준준장원 : 1200
- 입선작 : 500

장원

연속 장원은 좀 곤란하군요. 나른 독자들을 위해 다음부터는 장원에 뽑을 수 없습니다. 하지만 이번 달에는 응모작이 적었던 만큼…. COM을 쓰는 것에 대한 거부감은 조금도 없습니다. 다만 미술적인 재능과 COM 숙련자에 따른 갭이 생기지 않도록 그 효과는 극히 일부분이어야 한다는거죠. 물론 작품에 어울리는…. 입선 기준도 COM에는 큰 비중을 두지 않을 겁니다. 그래도 좋으시다면 COM을 마구마구 써주시길.

준장원

▲ ……

에~또, 이름이 독특하시군요. 머리에 잘 기억되는 이름입니다. 인내심이 대단하시군요. 총 작품 소요시간 17시간! 뭐 다른 독자들도 그 정도의 시간을 들이고는 있지만 10시간 이상 정먹기만 했다는 것은…. 아! 제가 제목 붙이지 않는다는 것을 모르시나요? 안 써주시면 무제(無題)로 나갑니다. 그래도 제목을 맞춰보라시면~글쎄요…「나가세 레이코 -원자분해 편-」정도!

준준장원

▲ 그들을 위하여

초음 그랬군요. 어쩐지 지난 달 작품은 좀…. 아무튼 이번에는 다시 참택하셨군요. NEW FACE 됩입니까? 흠~저는 이 그림의 이상적인 구도가 「보컬 : 쉘미, 기타 : 크리스, 드럼 : 야시로」라고 생각했는데요. 프로필에 어떻게 나와있었더라…? 뭐 어쨌든 꽤 보기 좋군요. 살색의 명암은 다른 걸 생각해 보세요. 어느 것이든 검은 색으로 명암을 주는 것은 올바른 방법이 아닙니다.

◀ 비밀지령 수행 중

호~오, 뇌물이라함은? 본 담당자는 그러한 결백지근한 수법을 탐탁치않게 생각할 뿐더러, 본적의 인격을 낮추어 보았다는 의미로 받아들이므로 이번 귀하의 작정은 그대에게 매우 불리하게 작용될 것이었다. 대체 KOF 카드라니! 어디~오옷! 마이의 카드가! 우오옷! 랄프의 카드는 스티커로도 쓸 수 있군! 마이~이건 내가 못 뽑던 카드데! 우우 마이양~!! ……흐흠음흠! 성의가 괘씸하니 받아주도록 할까? 하하하!!

◀ 환희

그려주신 천년왕국의 마크는 무엇을 나타내는건가요? 얼른 짝꿍들에게 있다면 한번 꼭 보도록하죠. 글는 외도적으로 졸업하지 않는 것일 수도 있습니다. 흐흐… 대전 때 입은 학생복은 여학생들 사이에서 고가에 팔릴지도…. 그런데 유키는 졸업하지 않는 것일까요? 같이 유급당하는 걸까? 아니면 연상의 코를 좋아하는 걸까? 이해할 수 없는 커플입니다.

▲ 불꽃 축제 ~일족~

코너의 특성상 게임과 만화에 어울리는 주제가 필요하죠. 하지만 제 개인적인 기준은 일단 예술적인 부분은 제외하고, 상업적 일러스트를 표현한(혹은 흉내낸) 아마추어 작품이라는 것이죠. 상업적이라는 것은 매우 포괄적인 의미지만요. FF의 요시타카씨의 작품도 엄연히 상업적 일러스트죠. 뭐 멋진 작품이라면 일단 보내주시면 고마운데요. 헤헤헷. 아! 그리고 배경의 저 번짐들이 너무 심하지 않나요? 종이가 아직도 축축합니다. 더구나 전과 같은 녹색 계열. 그리고 손안의 코믹 캐릭터는 없었으면 좋았을텐데요.

…도 생남시 생활기 … 해주는 작품이군요. 아! 절대 비꼬는 뜻이 아닙니다. 뭐랄까 순수로의 회귀라는 것을 느끼게 해주는 작품이군요. 아주 오랜만에 이런 그림을 봤군요. 처음에는 종우님이 무슨 의도로 이 작품을 보냈는지 한참 고심했지만(페이브러쉬로 하드 보드지를 찾게 만드시다니 놀랄 따름입니다) 사연을 읽고 보니 왠지 진지하게 이 작품을 대하게 되더라구요. 제가 갑자기 감상적이 된 것일까요?

▲ "필빅"

기본적으로 뎃생작은 뽑지 않습니다. …한 이번만은 꽤 드리모특하죠. 저도 소울 칼리버 좋아합니다. 특히 아이비 님을. 그녀의 시퇴검은 모든 이에게 행복을 주고 있지요. (아아. 여왕님!) 색을 입혔다면 상당히 분위기 있는 작품이 됐을텐데 아쉽군요. 어째서 채색하시지 않은 겁니까? 색칠에는 자신이 없으신가요? 아! 뒷줄기와 사인은 지우개로 하신건가요? 그렇다면 너무 약하게 지우셨네요

4컷 만화

버그

박경배/광주시 남구 월산 5동 리안 아파트 101동 1004호

이번 달에는 보내주신게 많군요. 여기저기…. 후훗 모조리 이 『천년왕국』으로 바치시지 않으면 곤란해지실텐데요. 파워 점수 전면 관리인은 저 천년 왕관입니다. 후후후. …농담입니다. 여전히 편지는 재미있군요. 언제 한번 편지를 실어봐야겠습니다. 흐~음 그리고 이 4컷 만화…흑백으로 처리된 3컷이 아주 압권이군요.

점수는 없지만…

- 도몬 캇슈의 갓 건담입니까? 아니 샤이닝 건담인가? 잘 모르겠군요. 스타빌라이저로 볼땐 갓 건담인듯한데 몸체는 샤이닝 건담인듯. 저도 도몬을 좋아하죠. 그의 피 끓는 대사 "샤~이닝구~핑거~!!!!"는 언제나 입가에 맴돕니다/이성근
- 예상하신대로 입선작으로 뽑히기에는 무리가 있었습니다. 하지만 노력하신다면 좋은 성과가 나올 수 있겠죠? 네! 저도 스토리를 중요시합니다. 자신이 게임 안으로 들어가 즐기지 못하는 이상 게임의 재미라는 것은 간접적인 것이 될 수밖에 없으니까요/이민형
- 전 예물로 KOF 같은 건 하지 않습니다. 게임기에 스틱으로 잘 나오는 게임들을 굳이 키보드 같은 최악의 조작감으로 플레이하고 싶지 않으니까요. 예물이라면 역시 고전 게임들이 아닐까요?/박 군
- 위험한 그림을 보내시는군요. 그림은 상당히 순화적인 반면 화면 전체에 뿌려져 있는 이 빨간 물감은 대체 뭔지…. 내용이 격투라고는 하지만 웃는 얼굴의 SD 캐릭터에 피보라가 난무하는 것은 어울리지 않는군요. 물감이 아니라 를 썼더라면 그 고통을 감안해 입선으로 뽑을 수도 있었는데요/최명진
- 확실히는 모르겠지만 프로젝터에 게임기를 직접 연결해도 될 겁니다. 아니면 게임기를 비디오나 TV에 연결하고 그것을 다시 프로젝터에 연결하면 되겠죠? 최신 프로젝터 자체에 TV 기능이 있는지는 잘 모르겠군요. 그리고 아마도 스크린에 대해 물어보신 것 같은데 뒷면이 비치지 않는 평면이라면 뭐든지 가능합니다/한창일
- 무협만화의 한 장면을 보는 것 같군요. 빈 공간을 어떤 색으로 메우나 고민하신 흔적이 보이는데요. 배경을 밤으로 바꿔서 구름과 달을 그리고 달빛에 반사된 시체들의 모습이었다면 어떨까요? 어두운 광원의 효과로 파랗게 그늘진 얼굴명암이 시체에 잘 어울릴 것 같지 않나요?/문기한
- 마스코트가 특이하시군요. O아니면 ×다? 이오리와 쿄를 그려 보내주셨는데요. 새해 축전이라면 정말 감사합니다. 그나저나 과연 킹 오브 파이터즈 99가 나올까요? 이 이상 써먹을 소재는 없는 것 같고 SNK는 캡콤 캐릭터를 이용해 또 다시 이상한 시리즈를 만들 것 같습니다. 폴리곤으로 만든다는 소식도 들려오고…/박경순
- 첫 걸음은 우선 모방에서 시작한다고 봅니다. 자신이 원하는 스타일의 그림을 얼마나 비슷하게 베끼느냐는 매우 중요하죠. 그런 과정에서 어울리는 재료와 색 배정, 구도 등을 공부할 수 있죠. 물론 그만큼의 돈과 시간이 투자되어야죠. 1개월 정도로 눈에 띄는 성장이 이루어질까요? 아! 그림을 접고 싶지 않으시다면 아래쪽을 참고하시길/조병석
- 역시 함박 웃음인가요. LG 머트라…. 가봤지만 없던데요. 도대체 어디에서 만들어내는 우유인지. 그리고 한길님의 부탁은 잘 알겠습니다. 그 대신 한길 님도 한층 더 노력하셔야 한다는 것 잊지마세요. 아! 다음 번에도 함박웃음에 담으실 건가요? 그렇다면 작품 크기를 조절해 주시길/이한길
- 소닉 어드벤처 해보셨나요? 자~정말 재미있는 게임이죠. 차오 키우기도 아기자기! 아시나요? 차오(CHAO)의 영문 표기에 S자만 붙여주면 카오스(CHAOS)가 된답니다. 스토리상 중요한 부분이기도 하죠. 그나저나 왜 신문지를 동봉했는지는 아직도 의문이군요. 작품을 손상시키지 않기 위해서였나요? 처음엔 무슨 기사거리가 있나 찾아봤답니다/주세진
- 인선 님. 오라버니를 뛰어넘기 위해서는 좀 더 헌신적인 노력이 필요합니다. 오라버니의 스케일을 초월한 그 뭔가가!! (인선 님의 오라버니께서는 KOF 카드를 동봉하셨더군요) …으흠흠흠. 뭐 그건 그렇고 가는 선의 경우는 붓이 아닌 펜을 이용해 보세요. 아! 그리고 아크릴 물감은 자제해 주시길. 오라버니의 도구를 슬쩍 써보는 방안을 검토하도록 하세요/김인선

● 한마디 하자면…

아트 갤러리는 기본적으로 흑백 작품은 받지 않습니다. 분위기에 어울린다고 판단됐을 때에만 흑백 작품이 허용되죠. 특히 연필로 그리신 작품들은 정말 실어드리기가 곤란하답니다. 그리고 가급적 배경을 여백으로 남기지 말아주세요. 캐릭터만 그려서는 이 코너의 의의 즉, 독자들의 『일러스트』 작품을 뽑겠다는 의미가 없어집니다. 자신이 없더라도 배경은 그려주세요. 그리고 작품을 접어서 보내시는 분들도 계신데요~우체국에 가보시면 규격에 맞는 봉투를 구하실 수 있으실 겁니다. 잔소리만 길어졌군요. 그럼 이만. 다음 호에 만나요~ **다음 호 마감은 3월 15일까지입니다**

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층 (우) 121-160 게임파워 아트갤러리 담당자 앞

POWER 게시판

3월호 초음속 퀴즈 정답

네트로 하자!
(ネットやろうぜ)

이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표

심리전은 통하지 않더군요. 이젠 여러분의 노력여하에 달려있습니다.

3월호 정답

161페이지 우측 상단 아트 갤러리 그림 속에 있다

초음속 퀴즈

96년 발매되어 수많은 유저들에게 다른 의미의 걸작으로
추앙받아 온 새턴 쿠소게의 제왕은 ?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞(애독자 엽서를 이용해 주세요)
마감: 1999년 3월 15일
당첨자 발표: 게임파워 99년 5월호 게시판

챔프점수 상품

1등
드림캐스트 1대

3등
현대컴보이64
1대

5~50등
한글판 SS 소프트
「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」,
「임팩트 레이싱」 세가지 중 택일

96~100등
휴대용 테트리스 1개씩

2등

플레이스테이션 1대

4등

미니겜보이 1대

51-55등

게임파워 6개월
정기구독권 1장씩

56-95등

최고급 면 T셔츠 1벌씩

POWER 앙케이트

게임계의 문제작 FF 8이 발매되었습니다. 국내에서는 여러가지 여건 상 꽤나 골치를 썩게 만든 소프트였죠. 지난 호 파워의 기획기사처럼 FF 8에 대해 여러가지 의견들이 분분합니다. 파워 독자 여러분들은 어떨까요? 여러분들도 게이머인 이상 FF 8에 대해 하고 싶은 말이 있을겁니다. 제가 그 중의 일부를 들춰 보도록하죠. 만일 이 앙케이트가 PS 중심적이라고 항의하시는 독자가 계신다면 전 슬퍼질 겁니다. 게이머라면 모든 기종의 게임을 해보아야 객관성이 생길테니까요. SS나 N64 유저 여러분들 중 그러한 분이 나오신다면 전 오히려 PS를 사서 FF 8을 해보라고 권유하고 싶군요. 질문을 읽어보시면 아실테지만 전 FF 8을 그다지 좋게 보고 있지 않습니다. 질문의 뉘앙스가 마치 FF 8을 비난하는 쪽으로 유도하는 것처럼 느껴진다면 이점 참조하시고 느낀대로 생각한 그대로를 적어 주세요. 혹시 압니까? 스퀘어가 이 앙케이트를 참고로 FF 9을 제작할지. 아 그러고 보니 벌써부터 FF 9을 염두에 두기 시작하는군요. 9편이라. 스퀘어 참 오랫동안 우려먹는군요.

앙케이트

앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시요

- **질문 1**
  FF 8을 복사 CD로 구입했습니까?
- **질문 2**
  만일 복사 CD로 FF 8이 나오지 않았다면 정품을 샀을까요?
- **질문 3**
  FF 시리즈는 어느 것부터 접해 보았나요?
- **질문 4**
  FF 시리즈를 7부터 즐겼다면 8에 만족합니까?
- **질문 5**
  FF8이 FF 7의 판매고를 뛰어넘을 수 있을까요?
- **질문 6**
  만일 FF 8에 불만점이 있다면 무엇입니까?
- **질문 7**
  FF 8을 클리어 했다면 총 플레이 시간은 얼마나?
- **질문 8**
  FF 8을 클리어하고 난 뒤 느낀 점은?

지난호 당첨자

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며 취재팀 이재덕에게 연락주시면 됩니다.
연락처: (02)3142-6845

담당자의 혼잣말

● 쳇! 내가 의도한대로 파워맨을 숨기지 못한 것이 화근이었어. 원래대로라면 가짜 파워맨을 이곳 저곳에 넣어 혼란을 주어야 하는 것인데. 뭐 지난달에 워낙 극악한 난이도를 자랑했으니 이번 달은 봐주기로 할까? 그나저나 엽서가 점점 줄어드는 느낌은 어째서일까? 역시 내가 담당한 이후로 이곳의 문이 좁아졌기 때문이겠지. 흥, 도전 정신이라는 것이 부족하다! 아무도 찾아내지 못할 것이라 여겨지는 것을 찾아내 담당자를 마음껏 비웃는 짜릿한 쾌감을 누리고 싶지 않은 건가? 이런식의 데몬스트레이션으로는 난이도를 낮추지 못해! 이번 달 파워맨을 찾을 수 있다면 어디 한번 해보라지! 으하으하 크후후우하하하 캬하하하 캬오캬오!!!

64DD의 6월 발매는 괜찮은 것일까?

작년 8월 닌텐도의 야마우치 사장은 정권관계자와의 간담회에서 "64DD는 통신기능을 탑재한 모델로 99년 6월에 발매됩니다."라고 발언을 했다. 그렇다면 과연 통신으로 어떤 놀이를 제공해 줄지? 소프트 개발이 무엇보다 기대된다. 「젤다의 전설」은 새로운 던전을 추가한 형태로 64DD판을 발매할 것이라고 했으며, 「F-ZERO X」도 64DD에 대응된다고 한다. 하지만 문제는 동시발매 할 64DD용 오리지널 소프트가 있느냐 하는 것이다.

★믿을만하다. 60%

현재 상황으로 보자면 6월 발매는 무난할 것 같다. 5월 개최 예정인 스페이스 월드에서 모든 것이 공개될 것으로 본다. 현재 공식적으로 발표된 동시 발매 소프트는 「마리오 아티스트 시리즈」, 「심시티64」 등이다.

하드만 완성되면 뭐하나

주) 64DD
N64본체에 장착시켜 사용하는 확장장치로 읽어들이는 기능을 가진 CD-ROM과는 달리 데이터를 쓸 수 있는 것이 가장 큰 장점이다. 기억용량은 CD-ROM의 약 1/8인 64MB이며, 그 위에 32MB를 더 쓸 수가 있다.

캡콤이 「바이오 해저드」 N64판의 개발을 시작했을까?

캡콤의 개발 본부장인 오카모토 요시키씨는 "바이오 해저드의 신작 시나리오 제작은 종료되었습니다. 하지만 아직 기종은 비밀이니 기대하십시오." 라는 발언을 했다. 이 말만으로도 소문은 신빙성이 있는 듯 하다. 실제로 캡콤은 DC판의 「CODE: Veronica」등 바이오 해저드에 대한 타기종의 영역을 넓혀가고 있다. 또 캡콤의 N64활동은 작년 말 첫 선을 보인 「매직컬 테트리스 챌린지 Featuring 미키」로 본격적으로 시작했다. 게다가 오카모토씨에 따라면 바이오 해저드 이외에도 「록맨」이나 「마계촌」 시리즈의 가능을 점치는 등의 N64에 대한 약간의 앞날을 예견하는 듯 하다. 이러한 캡콤의 반응에 대해 닌텐도의 미야모토씨는 오카모토씨와의 대담에서 "바이오 해저드를 만들지 않습니까?"라는 식의 직접적인 접근을 시도했다고…. 하지만 이렇다할 정식적인 발표를 하지 않은 것만은 사실이다. 여하튼 이러한 소문의 진상이 밝혀지기 위해서는 시간이 조금 걸릴 듯 하니 더 기다려 보자.

★정식발표를 할 것 같다. 95%

롤플레잉화 된 바이오 해저드의 DC판. N64로 만들어도 이렇게 될까

N64의 첫 RPG인 「마리오 RPG2」의 결정은?

N64의 본격 RPG에 대한 구원의 목소리가 높다. A·RPG인 젤다가 있어도 순수한 RPG는 전무한 상태이다. 이러한 상황을 깨뜨릴 수 있는 소프트가 바로 「마리오 RPG2」다. 97년 11월에 있었던 스페이스 월드에서 화면을 공개한 이후에 이렇다할 정보는 없고, 개발은 순조롭게 진행되고 있다는 소문만 무성하다. 모든 것은 이번 5월에 개최 될 스페이스 월드에서 밝혀질 가능성이 높다.

★근래에 RPG가 나올 가능성 65%

5월에 열릴 스페이스 월드에서도 무리가 아닐까 생각된다. 빨리 발매되기를 바라는 수밖에!

「포켓몬 금, 은」의 4월 발매는 정확한 것인가?

작년 여름, 발매연기가 발표된 「포켓몬 금·은」. 이전 야마우치 사장의 발언에 의하면 4월 하순에 발매된다고 한다. GB컬러 대응으로 여러 가지 신요소가 있을 것 같은데…. 이번 발매 소식은 확실할까?

★포켓몬의 역사는 계속된다. 30%

현재로서는 5월 발매를 목표로 하고 있는 듯 하다. 문제가 되는 것은 4가지 버전의 데이터 호환성이다. 금, 은 어느 쪽에만 국한된 문제는 아니다. 전작의 조정도 필요하기 때문에 다른 소프트에 비해 시간이 더 오래 걸리는 것이다.

데이터 교환이 가능해진다면…

닌텐도의 새로운 하드가 올해 안에 발매된다?

작년 12월 4일자 일본의 일경산업 신문에서 닌텐도의 야마우치 사장이 "64DD보다도 이미지가 강한, 전화선을 이용한 상품을 내년에 내놓을 생각입니다"라고 발표했다. 어떻게 된 일인가? 전화선을 이용한다는 것은 통신을 이용한다는 것이고, 64DD와는 다르다고 한다면….

이것은 N64와는 관계가 없는 새로운 하드일 것이다. 「포켓 피카츄」를 본다면 게임기에도 조금은 다른 가능성이 있을 법한데…?!

★N64와는 관계가 없다? 90%

새로운 하드를 만들어 내려고 노력하는 닌텐도. 헛수고가 되지 않도록

닌텐도! 그 소문의 진상은?

발매된지 4년이 되어 가는 N64. 하지만 지금까지 이렇다할 성과는 없고 계속되는 빅 타이틀의 연기와 유명 제작사의 참가설로 소문만 무성한 실속 없는 하드웨어로 인식이 되어가고 있다. 그나마 N64의 입지를 굳혀줄 수 있는 64DD도 거듭되는 발매연기로 상황은 점점 악화되어가고 있는데 지금까지 소문으로만 떠돌았던 빅 타이틀의 발매연기 이유와 닌텐도를 둘러싼 여러 가지 소문의 진상을 추적해 보자.

GB컬러 전용 소프트가 GB 소프트의 주류를 이룰 것인가?

98년 10월 21일 발매이후 절대적 호평을 받은 GB컬러. 이 신형GB는 단순히 컬러만 표시할 수 있는 것이 아니다. 사실 GB컬러는 CPU의 처리 속도가 기존 하드에 비해 2배나 빨라 기존 GB보다 높은 성능을 지니고 있는 하드다. 현재 GB컬러의 대응 소프트는 기존 하드에서도 구동할 수 있는 '공통 소프트'이지만 GB컬러 전용 소프트를 만들게 되면 좀더 고도의 게임을 만들 수 있다. 켐코의 「탑 기어 포켓」을 시작했을 때, 수많은 제작사들은 GB컬러 전용 소프트 발매에 진입한 상태였다. FC의 명작을 GB컬러로 다시 만든다는 소문도 있고, 앞으로의 전개가 볼만할 것이다.

★GB컬러의 전용 소프트화! 30%

GB컬러는 작년에만 전세계에 400만대 출하하는 등, 순조로운 출발을 하고 있다. 때문에 GB컬러의 전용화도 가능성이 있는 것은 아닐까? 포켓GB와 라이트GB를 포함한 기존의 GB는 전세계에 7000만대 이상 출하했다. 종래의 GB에 대한 호환성이 없기 때문에 닌텐도 측에서는 얼마동안 보급 기간을 거칠 듯 하다.

이것이 「탑 기어 포켓」이다

주)GB컬러의 독자적인 기능
반사형 컬러 TFT액정을 사용해 32,768색 중 56색을 동시에 표현 가능하다. 그 외에도 램은 4배 V램은 2배정도의 양을 탑재하고 있다. 적외선 통신기능도 기본 탑재되어 있다.

춘 소프트의 N64 1탄은 시렌의 속편?

춘 소프트 경영부 부장 나카니시씨가 이상한 던전 시리즈의 3가지 작품을 개발중이라고 말했다. 그 이후에 본격적으로 그 움직임이 없었던 춘 소프트의 N64 1탄. N64가 생길 당시 처음부터 참가 의사를 밝혔던 춘 소프트. 굉장한 게임을 만들고 있음에 틀림없기 때문에 시간이 오래 걸리는 것은 어쩌면 당연한 일일지도…. 춘 소프트의 N64 1탄은 기대하고 있는 시렌의 속편이 될 것이다.

속지 말자

★이번에도 1000번 정도 즐길 수 있겠지? 100%

현재, 시렌의 세계관을 사용한 이상한 던전 시리즈의 N64판을 제작중이다. 현재는 N64의 기능을 살려 제작하고 있는 단계이며, 금년 스페이스 월드에는 그 모습을 드러낼 수 있을 것이다.

울트라 동키콩의 개발은 순조롭게 진행되고 있는가?

수많은 소프트를 발매하고 있는 레어사가 아직 1개의 기대작을 내놓지 못하고 있다. 그것은 바로 「울트라 동키콩」이다. 미국 닌텐도에서 공식적으로 화면을 공개한 만큼 발매도 임박했을 것이다.

★가능성은? 80%

미국 닌텐도에서 화면 사진이 공개되었지만 레어사가 모든 것을 맡았기 때문에 이렇다할 뭔가를 말할 수 없다. 좀 더 기다려 보는 수밖에는 말이다.

「오우거 3」는 256M를 초월한 롬 카세트로 4월에 발매할 것인지?

「오우거 3」는 64DD로 발매될 것이며, 256M이상의 용량을 사용해도 문제없다. 게임 역사상 최초로 512롬이 등장할지도….

★300M 쇼크度? 90%

4월경 발매를 목표로 현재 개발 진행중이다. 롬 카트리지의 용량에 관해서도, 저가격에 대해서도 256M이상 그 무언가를 발휘할 것 같다. 정말로 전설의 오우거 배틀이 될지도….

GB에 신 통신기능이 추가된다는 것이 사실인가?

닌텐도의 신작 GB소프트인 「포켓몬 핀볼」에는 카세트에 확장기능이 플러스된다. 이렇게된 GB는 포켓GB, 라이트GB, GB컬러처럼 본체가 진화하는 것이 아니라 카세트가 진화하는 것이다. 이러한 진화는 이후에도 계속될 것이다. 새로운 하드에 대한 소문을 요모조모 따져봐도, 전화선을 이용한 신상품이 이것이라고 생각할 수밖에 없다. 그렇다면 과연 GB의 궁극적인 진화된 모습은 어떤 것일까?

★이 꿈이 현실이 될 가능성? 50%

여러 가지 실험을 하고 있는 것일까? 포켓에 컬러, 진동까지, 과연 어디까지 GB는 진화할 것인지….

이 모든 것들이 모두 사실이라면, 아니 이루어진다면 N64는 새로운 전성기를 맞이할지도 모른다. 새로운 돌파구로 신 하드웨어 개발에 박차를 가하고 있는 닌텐도, '티끌 모아 태산'이라고 이 모든 것들이 조금씩 순조롭게 이루어진다면 아마 최강의 하드웨어가 되지 않을까 기대를 모아본다.

겉으로 내보이는 화려함보다는 내실을 따지는 그네들만의 생존방식을 계속 지켜보도록 하자.

미니 인터뷰

이미지 공학 연구소 후쿠이 요시유키

작년 연말 판매경쟁에서는 N64가 타기종의 판매대수를 능가하는 등, 「젤다의 전설」, 「피카츄 겐키데츄」 발매 이후 'N64출하 대수가 거의 30만대 이상 증가'라는 정보가 있었다. 이에 각 제작사들의 움직임과 게임시장의 동향에 대해 후쿠이씨를 만나 이야기를 나누었다.

"저 역시 젤다의 완벽함에 놀라지 않을 수가 없었습니다. 그리고 닌텐도에 미야모토 시게루와 같은 인물이 있는 한 닌텐도는 절대 게임시장에서 무너지지 않고 끝까지 남을 것입니다."라고 후쿠이 씨는 확신에 찬 발언을 했다.

한 소프트 때문에 하드를 구입하지는 않을 것이라는 예상은 완전히 빗나갔습니다. 앞에서 언급한대로 연말 판매경쟁에서 N64는 30만대 증가라는 기록을 남겼으며 아직도 젤다를 하기 위해 하드를 구입하는 사람은 계속 이어지고 있습니다. 이렇게 「젤다의 전설」, 「마리오 파티」와 같은 거의 완벽에 가까운 소프트가 나와 판매율이 급증하는 현 시점에서 굳이 64DD가 나올 필요성은 없다고 봅니다. 현재 게임시장에는 전화선을 이용한 즉, 통신기능을 가진 하드 개발로 새로운 움직임이 일고 있습니다. 닌텐도뿐만 아니라 소니 역시 3월 초순경에는 'PS2'에 대해 발표가 있을 예정이며, 이 역시 통신기능을 가진 하드로, 만약 그렇게 된다면, 현재의 닌텐도64, 플레이 스테이션은 단말기에 불과하다고 봅니다. 그럴 경우 이젠 기능면 보다는 하드의 디자인 쪽으로 관심이 쏠리게 될 것이고, 소니와 닌텐도의 상호견제가 일어날 경우 기술적인 문제가 아니라 소프트 발매 후 어느 것이 잘 팔리게 될지가 문제라 봅니다.

아직 통신을 이용한 구체적인 방안은 없지만 현재는 통신료가 비싸 게임을 즐기는데 에는 적지 않은 부담감과 복잡함이 느껴지겠지만 계속해서 서드파티가 증가한다면 2~3년 후에는 가격면에서도 저렴해지고 게임시장에는 통신기능의 소프트들이 주류를 이루지 않을까 봅니다.

3월 초순경이면 게임시장에 새로운 돌풍이 일어날 것입니다. 기대하셔도 좋습니다

소환수를 감동시켜라

야 다나와!

궁하면 통하리라! 롤플레잉 게임중 빠질 수 없는 소환마법. 마법 발동자의 능력에 따라 소환되는 정령이나 운석, 드래곤이나 피닉스와 같은 몬스터의 능력과 숫자가 결정되어지며 능력이 강할수록 상위정령의 전설의 소환수를 소환할 수 있다.

예상은 하고 있었지만 이 정도일 지는 몰랐습니다. 이번 달 소환수는 거의 질식사를 당할 정도로 사연에 파묻혀 한달을 보냈습니다. 또한 그만큼 누군가를 구제하기란 더더욱 힘든 일이 아닐 수 없었습니다. 게이머들의 애니메이션에 대한 뜨거운 열정과 노력! 감탄에 감탄을 연발하며 박수를 보냅니다.

추카 추카해요!!!

싸랑하는 소환수님

사실 전 오락에 '오'자도 모르는 현대 원시인이랍니다. 하지만 매달 게임파워를 사 보는 동생 덕에 저 역시 파워를 애독하게 되었습니다. 제 동생은 오락에 푹 빠져 거의 보는 이로 하여금 입이 자동적으로 쫘―악. 동생은 오락에 빠지게 된 이후로 애니메이션에도 많은 관심을 보였습니다. 역사는 그렇게 시작되었지요. 어느 날 동생이 예쁜 거리 은을 집에 들고 왔을 때! 그래 내가 찾던 거야! 전 강한 FEEL을 느꼈죠. 전 그 이후로 더 많은 애니메이션을 보려고 갖은 애를 써보았지만 동생 친구 녀석들이 가지고 있는 것들은 모두 CD일 뿐. 전 그에 굴하지 않고 파워의 생생마당을 애용했답니다. 「원령공주」는 서울까지 가서 사고 「이웃집토토로」는 남을 2배 가격으로 구입했어요. 소환수님 제 용돈에도 한계가 있답니다. 이제 곧 고 3인데 수능 대비해 문제집도 사야하고 여어쁜 숙녀로서 피부도 가꿔야 하며, 옷도 사야하는데..., 전 정말이지 넘―슬포 욧! 차라리 애니메이션을 애초에 못보게 하시지 이게 무슨 고문이십니까. 눈앞에 CD를 놓고 볼 수 없는 제 심정 소환수님은 아시죠? 토토로를 좋아하시는 어머니를 졸라보아도 것든 파시면 컴퓨터 업그레이드해야 한다면서 절대 못사 주신대요(유난 컴맹인데). 소환수님 이제는 맨날 파워만 사는 동생 구박하지 않을게요. 제발 도와주소서. 정말 이건 만약인데 무비카드 저 안 주시면 전 문제집 살 돈으로 무비카드 사서 대학 못 가고 그럼―엄마한테 끝장나고... 사태는 수습할 수 없게 됩니다. 이거 심각합니다.

―14명의 친구까지 합세, 뭉쳐 뭉쳤다―

이거이 원 반 협박 비슷하군요. 흠! 뭐 방법이 없는 것도 아니지 않을까요? 어여쁜 숙녀의 길을 포기하고 학업의 길도 포기하고 당당히 게임과 애니메이션 분야에 몸을 던지는 겁니다. 문제집 살 돈이나 용돈으로 CD도 모으고 무비카드도 사고, 뜻한 바가 있다는데 남들이 뭐라 한들 무슨 상관이겠습니까? 하지만 유나양에게 그런 가시밭길을 차마 권유하지는 못하겠군요. 때문에 유나양에게 무비카드를 하사합니다. 소환수의 하해와도 같은 성은에 보답하시기 위해서는 VCD 많이 많이 보셔야 돼요. 소감 기대할게요. 그리고 유나양 정말 멋진 친구들을 두셨군요. 편지의 소식이 알려지는 순간 유나양의 평온했던 시절은 끝이 날 것 같군요. 이유는 곧 알게 될 겁니다.

소환수님 안녕하십니까 어렵게 용기를 내어 펜을 들었습니다. PS를 시작한지는 1년 5개월 정도로 남보다는 뒤늦게 게임을 알게되었습니다. 제가 PS에 빠지게 된 동기는 브라운관에 나오는 오프닝과 엔딩 장면을 보고 섬세한 동작에 입이 떡억 벌어져 다물질 못했습니다. 학창시절 제 꿈은 만화가였습니다. 수업시간, 쉬는 시간 가리지 않고 저는 만화를 그렸습니다. 만화에 스토리까지, 제 만화를 보신 선생님들까지 그 길로 갈 수 있게끔 많은 도움을 주셨습니다. 하지만 저의 꿈은 잠시 접을 수밖에 없었고 전 전라도 목포에서 서울로 직장을 다녀야했습니다. 반복된 사회 생활 속에서 날 구제해 준 PS, 그리고 게임파워. 소환수님 요즘 전 다시 제 꿈에 도전하고 있습니다. 철권, 쌍계의, 메탈기어 솔리드, 바이오 해저드2. 등을 비디오와 연결시켜 동영상을 녹화해서 보고 또 보고 있습니다. 두 달 전에 애니메이션 비디오테이프를 구입해서 봤는데 화질이 엉망이더군요. 무비카드만 있어도..., IMF가 뭔지. 얼마 전까지 일하던 제가 집에만 있게되었으니. 놀고 있지만 없어도 제 힘으로 제가 좋아하는 모든 것을 할 수 있을 텐데 말입니다. 소환수님 저에게 힘을 주십시오. 전 열심히 애니메이션 공부도 하고 그림도 다시 시작하고 싶습니다. 소환수님 요번 기회가 저에게 있어 꿈을 이룰 수 있는 길이 되지 않을까 하는 생각이 듭니다. 부디 제마음을 읽어 주소서.

젊은 애니메이터 지망생의 눈물어린 호소가 소환수의 심금을 울리는군요. 그렇죠. 동영상이 뛰어난 게임들은 무비카드를 이용해 주는 것이 예의라고 할 수 있지요. 화질이 엉망인 동영상을 보고 있으면 정말이지 서민 계급의 한계를 뼈저리게 느끼게 됩니다. 무비카드가 뭔지. 아무튼 좋습니다. 직장을 가지고도 아직까지 꿈을 접지 않은 뜨거운 젊음의 혼을 불태워줄 초강력 아이템을 부여해 드리죠. 만일 만화가로 데뷔하신다면 반드시 파워에 단행본을 보내 주십시오.

당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 3월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

누가 나의 주인이 될까?

이번달 관련 주제

미니겜보이를 절실히 필요로 하는 독자 분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!!

사연과 얼굴사진을 꼭 함께 보내주세요

- 마감: 매달 15일
- 보낼곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 번경빌딩 5층 「소환수를감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

※게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 활~~~~~~짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.

지금은 준비중

소환수의 손길에서 벗어난 독자 분들! 너무 비관하지 마십시오. 여기 그대들을 위한 행운들이 충돌하고 있습니다. 그게 무엇인고 하니! 매달 이 코너에 등장하는 '파워 제다'를 한 마리 한 마리 모아 잘 키우시면 언제 터질지 모르는 폭탄 이벤트에 참여하실 수 있습니다. 독자분들께 곧 행운이 찾아갑니다.

폭탄 이벤트

- 참여조건: 게임파워 99년 3월호 부터~? (폭탄 이벤트 개최 이전 달)등장하는 파워제다 모두 모으기
- 일 시: 폭탄이니 만큼 언제 터질지 모름. 하지만 곧 터짐

인류의 영원한 안녕을 위하여…

우주전함 야마토

-머나먼 별 이스칸달-

이번에 반다이에서 선보인 「우주전함 야마토 -머나먼 별 이스칸달」은 마쓰모토 레이지 원작의 TV 애니메이션 「우주전함 야마토」를 시뮬레이션 게임화한 것으로 우리 나라에서는 「날아라 태극전함 V호」로 방영된 바가 있다. 자! 이제 야마토의 승무원이 되어 지구를 구하기 위한 머나먼 모험을 떠나보자.

제작사: 반다이
장르: 시뮬레이션
발매일: 2월 4일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

등장 캐릭터 소개

오키타 쥬우조우(沖田 十三)

배치 가능 장소: 함장석(艦長席), 함장실(艦長室)
백병전: 코스모건 병

야마토의 선장으로 말이 별로 없고 무뚝뚝해 보이지만 사실은 정이 많은 사람이다. 스토리 초반부에서는 명왕성에서의 전투에서 대부분의 대원들을 잃는 바람에 많이 상심해 있다. 이번 작전의 총책임을 맡은 사람이다.

시마 타이스케(島 大介)

배치 가능 장소: 조종석(操舵席), 항공보좌석(航空補佐席)
백병전: 머신건 병

야마토의 항공반장(航空班長). 고다이 스스무의 친구로 화성에서 같이 일하다가 야마토로 발탁되어 온다. 조종에 일가견이 있어서 야마토의 조종을 맡는다.

고다이 스스무(古代 進)

배치 가능 장소: 전투지휘실(戰闘指揮室), 포술보좌석(砲術補佐席), 파일럿실(パイロット室)
백병전: 코스모건 병

야마토의 전투반장(戰闘班長). 원래는 화성 기지에서 근무하고 있었으나 형 '고다이 마모루(古代 守)'가 명왕성 전투에서 전사한 후, 야마토로 발탁되어 온다. 야마토에서는 공격 지휘를 맡고 있으며 코스모 제로(コスモゼロ)라는 함재기에 탑승한다. 공격 관련의 기계를 잘 다룬다

아이하라 요시카즈 (相原 義一)

배치 가능 장소: 통신석(通信席), 레이더석
백병전: 위생병

야마토의 통신반장(通信班長)으로 레이더 수신실에서 일할 수도 있다. 그 이외의 일은 할 수 없으므로 그냥 통신실에 처박아 두는 것이 좋다

사나다 시로우 (眞田 志朗)

배치 가능 장소: 함내관리석(艦內管理席), 기계공작실(機械工作室)
백병전: 공작병

야마토의 공장반장(工場班長)으로 야마토의 수리 및 각종 무기의 생산을 혼자서 맡아 하고 있는 엄청난 사람이다. 휘하에 로봇을 64대 두고 있어 이 로봇들로 모든 일을 다 한다. 이 두 가지 일은 사나다가 아니면 아무도 할 수 없고, 또한 수리 및 생산에는 사나다의 HP가 소모되기 때문에 체력 관리에는 특별히 신경을 써야 한다

모리 유키 (森 雪)

배치 가능 장소: 레이더석(レーダー席), 의무실(醫務室)
백병전: 위생병

야마토의 유일한 여성 승무원이자 생활 · 분석반장(生活 · 分析班長). 마음이 따뜻하고 착하다고는 하지만 이 게임에서는 이를 확인할 수 없다. 주로 레이더 계통의 일을 맡는다

토쿠가와 히코자에몽 (徳川 彦左衛門)

배치 가능 장소: 기관부 제어석(機關部制御席), 기관실(機關室)
백병전: 라이플 병

야마토의 기관장(機關長)으로 이 사람이 없으면 '파동포'를 쏠 수 없고 '워프 항법'도 실행할 수 없다. 갈 수 있는 곳은 기관실과 기관부 제어석뿐이지만 모두 야마토의 동력부와 직접적인 연관이 있으므로 게임 진행시 이 사람을 잘 살펴야만 한다

카토우 사부로우 (加藤 三朗)

배치 가능 장소: 파일럿실
백병전: 코스모건 병

전투기대 대장(戰闘機隊隊長)으로 '블랙 타이거(ブラックタイガー)'라는 전투기에 탑승한다. 총 6대가 동시에 출격하는데 이 중 5대는 야마토를 엄호하고 카토우가 탄 1대만이 지정된 적을 공격한다. 소형 전투기들이 몰려 왔을 때에는 고다이의 코스모 제로와 병행해서 출격시키도록 하자

아나라이저 (アナライザー)

배치 가능 장소: 레이더석, 항공보좌석, 포술보좌석, 통신석, 의무실
백병전: 공작병

의무실에 있는 로봇. 능력이 많아서 레이더 수신, 의무 보조, 장애물 탐지 등을 할 수 있다. 부상으로 쉬어야 하는 캐릭터가 생겼을 경우, 대타로 쓰기에 적합하다. 백병전에서는 공작원의 역할을 하기도 한다

사도 사케도우 (佐渡 酒造)

배치 가능 장소: 의무실(醫務室),
백병전: 위생병

의무실에서 치료를 담당하는 의사로 항상 술병을 들고 다닌다. 하지만 웬만한 상처는 객실에서 쉬고 있으면 저절로 회복되기 때문에 의무실에 가서 치료 받을 일은 그리 많지 않을 것이다

승무원들의 휴식과 치료에 대한 설명

함장을 제외한 나머지 승무원들은 각자의 '객실(個室)'로 가서 휴식을 취할 수 있다(함장은 함장실에서만 가능). HP가 적은 승무원의 경우, 객실에서 얼마동안 휴식을 취하고 있으면 자동적으로 회복된다. 참고로 HP가 50이하로 떨어지게 되면 자동적으로 의무실에서 치료를 받게 되는데 플레이어는 의무실에서의 치료를 지정할 수는 없다. 또한 의무실에 환자가 있을 경우에는 의사의 능력으로 '집중치료(集中治療)'를 행할 수 있는데 이것을 통해 신속한 치료가 가능해진다. 아나라이저, 모리 유키(森 雪)가 치료 보조를 해주면 더욱 빠르게 회복할 수 있다.

백병전에 대한 설명

게임을 진행하다 보면 적의 미사일 기지를 폭파하거나 중요 아이템을 얻기 위해서 탐색을 하게 된다. 이러한 경우, 승무원 중 몇 사람(최대 6명)을 데리고 그 일대를 조사하게 되는데 이때 적과의 백병전이 벌어진다. 승무원의 능력에는 개개인마다 차이가 있기 때문에 그 능력을 제대로 파악하지 않으면 임무를 완벽하게 수행할 수 없다.

▲코스모건 병(コスモガン兵)

레이저 총을 들고 다니는 병사로 사거리도 길고 파워도 그런 대로 괜찮은 편이다. 고다이, 카토우 등이 여기에 속하는데 2,3명이 함께 다니면 거의 무적이라고 해도 과언이 아니다. 단, 머신건 병의 근접 난사에는 주의해야 한다.

▲라이플 병(ライフル兵)

가장 긴 사거리를 자랑하는 병사. 머신건 병의 경우에는 다가오기도 전에 해치울 수 있다. 단, 발사 후의 딜레이가 길기 때문에 장전하는 동안에 코스모건 병에게는 당할 확률이 높다. 즉, 코스모건 병과 머신건 병, 라이플 병은 서로 삼각 관계를 이루고 있다고 말할 수 있다.

▲공작병(工作兵)

기계 파괴 능력을 가지고 있는 병사. 적의 자동조준 레이저 포나 트랩을 제거할 수 있어서 적 기지 침투시에는 반드시 필요하다. 그러므로 백병전시에는 후방에 배치해두었다가 파괴 공작을 펼칠 때에 사용하도록 하자. 적의 공격이 심할 경우에는 총알받이(?)로 써도 괜찮다.

▲머신건 병(マシンガン兵)

사거리가 짧은 대신에 엄청난 연발 능력을 가지고 있다. 다른 병사를 이용해서 적을 유인한 다음, 머신건 병에게 공격하도록 하면 눈 깜짝할 사이에 적을 무찌를 수 있다. 단, 사거리가 긴 라이플 병과의 싸움은 피하는 것이 좋다.

▲위생병(衛生兵)

죽은 병사도 살려내는 만능 치료사. 이들 위생병이 있기 때문에 공작병을 총알받이로 쓸 수 있는 것이다. 그러나 위생병 자신을 치료하지는 못하므로 무슨 일이 있어도 위생병이 죽는 경우가 없도록 하자. 공작병과 마찬가지로 적을 공격할 수는 없다.

스토리 공략

프롤로그

서기 2119년 8월 21일 지구 시간 16시 56분
명왕성 구역 S-16
지구 연합 제 32 일본함대
기함(旗艦)·사령전함 225호

병사: 적 함대 확인! 좌현 15도, 거리 2만5천! 목표 초특급 우주전함 1척, 순양함 8척, 구축함 18척, 전투대형으로 접근 중!

오키타: 적 공격력은 아군의 약 3배인가?

병사: 함장님! 적 함대로부터 전보가 왔습니다! "지구 함대에 알린다! 속히 항복하

그 이름도 유명한 지구 수비대!!

적군의 공격 시작!!

라!" 이상! 뭐라고 답할까요?

오키타: "바보 같은 놈들!"이라고 해줘라.

병사: 예! 지구함대 기함으로부터의 답변, "바보 같은 놈들!" 이상!

쾅~!!

병사: 본체 손상! 주포 및 동력에 이상 발생! 구축함 '호무라'로부터 조종이 불가능하다는 전보입니다!

쾅~!!

병사: 구축함 '무라쿠모'도 당했습니다!! 함장님, 이대로는 전멸입니다!

오키타: 이런…. 이 배로는 저놈들에게 이길 수 없다.

병사: 정체불명의 비행물체 접근! 빠릅니다! 이 코스로는 본함의 바로 옆을 통과합니다!

오키타: 저것은 외우주 항공 속도다. 저대로 간다면 몇 분내로 내혹성 궤도까지 도달하겠는데….

전함 바로 옆을 통과하는 비행물체

화성 지구연합 관측기지

고다이: 이봐, 이 기계 조금 이상한데?

시마: 그럴 리 없어. 내가 제대로 손을 봤는데.

쾅~!!

고다이: 뭐지!?

병사: "지구 사령부로부터 지령. 화성 관측기지 소속 관측원인 고다이 스스무 및 시마 타이스케는 추락한 비행물체의 정체를 확인하라. 반복한다. 추락한 비행물체의 정체를 확인하라."

시마: 지금 그것인가?

고다이: 명왕성 부근에서 전투중이잖아. 적이나 아군 비행선이 추락한 것이 아닐까?

시마: 하지만 그것치고는 명왕성에서부터 너무 먼 거리야.

고다이: 어쨌든 확인해 보는 수밖에 없겠는걸.

시마: 잠시만 기다려봐. 진도 측정기가 진원을 계측하고 있어. …극간(極冠)쪽이군. 탐색정을 사용하면 반시간만에 갈 수 있는 거리야.

고다이: OK. 가보자.

화성 기지로 무전이?

시마: 이봐, 고다이, 저거다!

고다이: 좋아, 착륙한다!

화성 극간 부근

고다이: 탈출기 같군. 우주선 자체는 부서져 버렸겠지. 그런데 이 탈출기… 보아

하니 가미라스 것도 지구 것도 아닌 것 같은데.

시마: 맞아. 이런 금속은 본 적도 없고 디자인도 이상해. 게다가 이상한 엔진이 달려 있군.

고다이: 도대체 어디 비행선이지? 응? 이봐, 저걸 봐! …죽었군.

시마: 고다이, 이건 뭐지? 통신 캡슐 같은걸?

고다이: 글쎄…. 일단 회수해서 돌아가자.

의문의 비행물체

죽은 여자의 손에 캡슐이…

명왕성 구역 S-16

병사: 아군 피해 다발! 순양함 '하시메' 침몰! 구축함 '카게시마' 침몰! 함장님, 이대로 가면 전멸입니다!!

오키타: 아군 함대는 얼마나 남아 있나?

병사: 본함 이외에 무사한 전함은 단 한 대입니다.

오키타: 누구의 전함인가?

병사: 구축함 '유키카제', 호위대장 고다이의 배입니다!

오키타: 그런가…. 여기까지로군, 철수하자.

병사: 함장님, 도망가자는 것입니까?

오키타: 이대로는 전멸할 뿐이다. 철수하라!

병사: 알겠습니다! 수평 반전 180도!

오키타(무전): 고다이, 들리나? 지금부터 철수한다. 뒤따라오도록!

고다이 마모루(무전): 오키타씨! 저는 싫습니다! 여기서 철수하면 죽어간 동지들에게 면목이 없어요!

오키타(무전): 고다이! 지금 여기서 전멸해 버리면 지구를 지키기 위해서 싸울 사람이 없지 않느냐! 내일을 위해서 오늘의 치욕을 참아라! 그것이 남자다!

고다이 마모루(무전): 오키타씨! 남자라면 싸워서 하나라도 더 많은 적을 무찌르고 죽어야 하지 않습니까? 전 절대로 도망을 갈 수 없어요!

오키타: 고다이…. 죽지 마라….

곧이어 고다이의 전함은 적의 공격을 받지만, 그 와중에도 적의 가장 큰 전함을 격추시킨다. 그러나, 적의 잇따른 공격에 결국 격침되고 마는데….

적의 공격을 뚫고…

이거나 먹어라!!

그러나 결국 격침당하고 만다

7일 후, 화성 궤도

오키타: 항로는 어떤가?

병사: 아, 함장님. 몸은 괜찮으십니까? 정말 빠르게도 그로부터 벌써 일주일이나 지났군요. 바로 전에 화성 궤도를 지났습니다. 이제 곧 지구에 도착합니다.

오키타: 그런가….

병사: 함장님께서 쉬고 계신 동안에 화성궤도에서 관측소에 근무중인 학생 두 명을 회수했습니다.

오키타: 학생?

병사: 예! 관측소에서 훈련 중이었던 학생, 고다이 스스무와 시마 타이스케입니다.

오키타: 고다이의 동생이군.

병사: 이제 곧 지구권입니다. 감속을 시작합니다. …언제 보아도 싫은 광경이군요.

오키타: 저것이 지구인가…. 예전에 지구는 푸른 별이었다고 하던데….

방사능으로 오염된 미래의 지구

때는 22세기 초반, 작렬하게 불타는 거대한 암석이 지구를 향해 낙하하고 있었다.

그것은 자연적인 것이 아니라, 지구생명의 멸망이라는 의도를 가진 악의에 찬 공격이었다….

우주 침략에 손을 뻗은 의문의 외계인 '가미라스'.

그들은 지구인의 멸망… 혹은 완전한 노예화를 요구하여

유성폭탄에 의한 무차별 공격을 가한 것이었다.

가미라스의 최초 공격으로 거의 모든 주요도시는 파괴되었다.

바다가 메마르고, 드디어는 지상에서 생명의 등불이 꺼진 것처럼 보였다.

하지만, 붉게 메마른 지구에서 사람들은 지하에 도시를 세워서 필사적으로 살아남아,

가미라스에게 계속 저항하고 있었던 것이다.

하지만, 유성폭탄에 의한 강력한 방사능의 영향은

지표면 전체에 작용하여 지하마저도 감염되고 있었다.

그리고 현재, 서기 2199년.

유일한 희망이었던 지구함대도 명왕성 전선에서 전멸에 가까운 타격을 받은 것이다.

눈앞에 펼쳐지는 것은 오로지 붉게 메마른, 오염된 대지….

방사능의 오염과 가미라스의 무차별 공격 속에서

인류는 단지 그 전멸의 때를 기다리는 수밖에 없는 것인가.

내일로의 희망은 없는 것인가?

영화 '이미젯뜬'이 생각난다

이것이 바로 지구의 지하도시

붉게 메마른 지구

제 1장. 명왕성 기지와의 결전(冥王星基地との決戦)

지구 출발 후 40일 이내

구 동경지하·지구함대 사령부 작전사령실

사령관: 오키타, 몸은 이제 괜찮은 건가?

오키타: 이 정도로 쉬고 있을 순 없지요. 그나저나 사령관님, 그 메시지 캡슐의 해독이 되었다고 하던데….

사령관: 바로 이것이네.

메시지: 지구 여러분. 저는 이스칸달의 스타샤. 대마젤란 성운의 태양계, 선저 성계의 제 1 혹성 이스칸달의 스타샤입니다. 안타깝게도 당신들에게는 이 전투에 이길 희망이 없습니다. 멸망이 기다리고 있을 뿐입니다. 그런 지구를 그냥 보아 넘길 수 없어서 제 동생인 사샤를 사자로 멀리 떨어진 은하계의 당신들의 혹성인 지구로 보냈습니다. 만일 이 메시지가 무사히 당신들 손에 보내져서 해독이 되었다면 주저하지 말고 이스칸달로 와 주세요. 망설이고 있을 시간은 없을 겁니다. 유성폭탄의 방사능에 의해서 지구가 멸망할 때까지 남은 시간은 약 1년…. 이곳에는 방사능 제거 장치인 '코스모크리너'가 있습니다. 아쉽게도 저에게는 이것을 지구로 보낼 힘이 없습니다. 저는 당신들이 명예와 지혜와 용기를 걸고 이곳 이스칸달에 올 것을 믿고 기다리고 있겠습니다. 저는 이스칸달의 스타샤. 대마젤란 성운의 선저 성계의 제 1 혹성, 이스칸달의 스타샤입니다….

사령관: 어떤가 오키타. 믿어도 될 것 같은가?

오키타: 지금은 믿는 수밖에 없지 않습니까? 하지만 상대방의 별은 14만 8천광년이나 떨어져 있는데, 그곳까지 어떻게….

병사: 캡슐의 나머지 부분의 해독이 끝났습니다. 화면에 나갑니다!

오키타: 이건….

삐삐~

지구 사령 본부에서의 작전 회의

사령관: 무슨 일인가!

병사: 미확인 비행물체입니다! 비상 경보 발령!!

지구 함대 사령부 사관학교

형이 명왕성 전투에서 전사한 사실을 듣고 슬퍼하는 고다이. 시마가 그를 위로해준다. 시마는 고다이에게 '야마토'라는 전함에 대해서 들은 적이 있다면서 언젠가는 우주로 나가 복수를 해주자고 말한다. 바로 이 때, 비상경보가 울리고 두 사람은 적을 확인하기 위하여 정찰기를 몰고 나간다. 곧이어 적의 정찰기와 조우하는 두 사람. 그러나 너무나도 큰 속도차로 인해서 적 정찰기를 놓쳐버리고 그들의 정찰기는 과열로 인해 추락하고 만다.

적 정찰기 발견!

시마: 아야야.

고다이: 시마, 괜찮아?

시마: 네 걱정이나 해.

고다이: 젠장! 좀 더 좋은 기체만 있었다면!

시마: 이봐, 고다이. 저걸 좀 봐!

고다이: 저것이 야마토!?

시마: 단순한 고철덩어리로 밖에 보이질 않는데? 어떻게 저걸로 지구를 지킨다는 거야?

지구 함대 사령부

고다이와 시마는 상처를 치료받고 밖으로 나온다. 이때 두 사람은 방송으로 호출을 받고 야마토로 가게 된다. 오키타 함장의 휘하에 들어가게 된 두 사람은 앞으로의 일에 대한 설명을 듣는다. 그러던 도중, 적 정찰기의 폭격을 받게 되는데…. 이제부터가 여행의 시작이다. 고다이는 전투 지휘석에, 시마는 조종석에 위치하여 각자 임무를 맡게 된다. 첫 번째 임무는 적 정찰기를 격추시키는 것. 일단 현재로서는 전함의 엔진 상태가 확인되지 않아서 이륙할 수 없으므로 자동 포격을 해야 한다. 메뉴에서 고다이를 선택하고 이어서 자동포격을 선택하면 화면에 야마토의 공격 방법이 나온다. 여기서 제 1주포를 선택하면 자동적으로 적 정찰기를 포격하게 된다. 이 이벤트 후에는 탑승 인원들이 각자의 가족과 인사를 나누는 장면이 나온다.

가미라스군 은하계 침공부대 명왕성 전선 기지

정찰기가 격추당한 가미라스군의 사령관 한 명이 본부와 연락을 취해서 야마토에게 미사일 폭격을 하도록 한다. 곧이어 거대한 미사일이 야마토를 향해 발사되는데…. 한편 지구에서는 야마토가 적 미사일을 탐지하고 미사일을 역으로 이용해서 이륙하는 수단으로 사용한다.

※이후부터는 별도의 지침 없이도 갈 수 있는 곳은 생략하기로 하고 각 장에서 발생하는 이벤트를 위주로 공략하기로 한다.

야마토 발진!

미사일을 격추시키자!

이벤트 야마토의 출전

고다이: 어떻게 됐어?

남부: 미사일 격추에 성공했습니다!

사나다: 전함에는 손상이 없습니다. 베스트 타이밍으로 충격파를 돌파한 것 같습니다.

시마: 이봐, 밖을 봐!

고다이: 여긴….

오키타: 그렇다. 우린 이미 대기권 밖으로 벗어나 있다. 항성간 비행이 가능한 전함이다. 이 정도는 식은 죽 먹기이지.

오오타: 대단해. 정말 눈 깜짝할 사이였는데.

유키: 좋아하고 있을 때가 아니야. 함장님, 적의 순양함 같은 물체가 접근하고 있습니다. 아마도 아까의 미사일의 착탄을

MEMO

이어서 야마토의 조종 방법에 대한 설명이 나오는데, YES나 NO 중 하나를 선택하자. 방법은 다음과 같다. 우선 조종석의 인물(현재는 시마)을 선택한 후, '야마토 조종(ヤマト操舵)'을 선택하면 화면이 레이더 화면으로 전환된다. MOVE, ROTE, SHIFT 중 하나를 선택할 수 있다. SHIFT는 순간적인 회피를 하는 것으로 8방향으로 지정할 수 있다. ROTE는 방향 전환만 가능하다. MOVE는 이동방향 및 거리, 고도를 조절할 수 있어서 가장 많이 사용되는 방법이다. 적에게 접근을 하거나 거리를 유지하던지 하면서 주포 및 부포 등으로 적을 공격해서 격추시키면 되는 것이다. 참고로 이동방향 및 거리 등은 방향키로, 고도는 R1 및 R2버튼으로 조절하고 결정은 ○버튼을 누르면 된다.

야마토 조종을 선택하자

MOVE로 이동 거리 및 고도를 결정

확인하기 위해서 온 것 같습니다. 이쪽 에리어에 도착할 때까지 몇 분 정도 밖에 걸리지 않을 것 같습니다.

사나다: 가미라스 놈들, 어떻게든 야마토를 부술 생각이군.

오키타: 지금 여기서 도망을 가도 아무런 해결책이 되지 않는다. 더구나 지구의 지하기지에 피해가 갈 수도 있다. 여기서 격추하도록 하자. 적을 충분히 상대할 수 있다는 것은 방금 그 미사일로 막 확인된 참이니까.

고다이: 그럼 본격적인 전투의 시작인 셈이군요.

오키타: 시마, 조종은 어떤가?

시마: 아직은 조금 미숙하지만 어떻게든 될 것 같습니다.

오키타: 야마토의 조종법은 네가 있는 자리에서 불러낼 수 있다. 한 번으로 자기 것으로 만들어라!

시마: 네!

전투후에는 작전실에 모여서 앞으로의 일정에 대한 회의를 한다. 첫 임무는 태양계의 탈출로 그 기한은 지구 출발 후 40일이내이다(날짜는 우측 상단에 표기된다). 모든 구역이 좌측 하단에서 우측 상단으로 이동하는 방식으로 되어 있으며, 지나가는 경로는 플레이어의 마음대로이다. 일단 작전 회의에서 예상 경로를 산출하기 때문에 그대로 가면 별 문제는 없을 것이다. 제 1화의 예상 경로는 목성 및 토성을 경유하여 명왕성을 지나가는 경로이다. 명왕성에는 가미라스의 태양계 공격 본부가 있으므로 특별히 주의하도록 하자. 참고로 이곳을 피해갈 수는 없다.

태양계 예상 이동 경로

워프 항법의 설명

MEMO

여기에서 워프 항법에 대한 설명이 나온다. 워프 항법은 비행 모드 우측에 보이는 파동 에너지가 가득 있을 때에만 가능하며 기관장인 토쿠가와가 기관부 제어석에 있어야 한다. 메뉴에서 그를 선택하면 '승무원의 이동(クルーの移動)'과 "출력 UP(出力UP)"이라는 항목이 나온다. 아래의 항목을 선택하면 야마토의 파동 에너지가 약간 올라간다. 그런 다음, 조종석을 선택하면 항목 중에 '워프 항법(ワープ航法)'이라는 항목이 생길 것이다. 워프는 아무런 장애물이 없는 직선 코스에서만 가능하며 이 항법을 사용하면 파동 에너지가 약간 감소한다.

토쿠가와를 선택하자

출력 UP!!

'워프 항법'이라는 메뉴가 생겼다

워프 경로를 설정하면 끝!!

이벤트 함재기 VS 함재기!

유키: 미확인 비행물체를 포착했습니다! 적기라고 생각됩니다!

고다이: 뭐라고! 하필 이럴 때에!

유키: 달쪽에서 다가오고 있습니다. 달 뒷면에 숨어있었던 것 같습니다.

오키타: 모두 침착해라! 남부, 적기의 종류는 어떤가?

남부: 지금 데이터 베이스를 탐색중입니다!

적기의 탐색

남부: 적기 탐색 완료! 타입은 항공모함! 소형으로 십자형입니다! 가미라스군이 거점방어로 사용하고 있는 고속 십자 항공모함이라고 생각됩니다. 지난 번에 지구에서 격추시킨 항공모함과 같은 것입니다! 무기는 탑재하고 있지 않지만, 그만큼 이동속도가 상당히 빠른 것으로 추정됩니다.

사나다: 항공모함이라…. 귀찮게 됐군.

남부: 왜죠?

사나다: 정확히 말하자면 항공모함보다 거기에 탑재된 함재기가 무서운 거지. 본래 전함의 천적은 소형의 함재기이니까. 야마토뿐만 아니라, 거의 모든 전함은 공격력이나 운동력에 우수하고 공격의 사정거리도 길다. 단 하나, 기동력만큼은 어쩔 수가 없지. 재빠른 함재기에 포위당하면 어쩌지도 못하게 되는 거야. 비유하자면 코끼리와 쥐에 비유할 수 있지. 코끼리가 쥐를 밟아버리면 쥐는 눈 깜짝할 사이에 죽게 되겠지? 문제는 코끼리가 그 날쌘 쥐를 어떻게 밟느냐에 있는 거지.

남부: 그렇군요.

오오타: 하지만 야마토에는 대공기관총이 있지 않습니까?

사나다: 대공기관총이 있다고 해도, 야마토의 모든 방향을 완벽하게 막을 수 있는 것은 아니야. 피해를 줄일 수는 있어도, 근본적인 해결책이 아닌 거야.

고다이: 함장님, 어쩌죠?

오키타: 사나다군의 말이 맞네. 하지만 야마토에도 아무런 방법이 없는 것은 아니야. 함재기에는 함재기로 대응하면 되는 법이지.

고다이: 함재기? 맞아, 야마토에는 '블랙 타이거(ブラックタイガー)'가 있었죠!

오키타: 그렇다! 카토우는 있는가? 블랙 타이거 부대를 전개해서 적기를 공격할 준비를 하도록 하게!

카토우: 그래야죠! 기다리고 있었습니다!

고다이: 조심해라. 카토우. 적 함재기의 운동 능력은 정말 대단하다구. 지난 번에 정찰기와 조우한 적이 있었는데, 전혀 따라갈 수가 없었어.

병사: 반장님, 이스칸달로부터 받은 기술은 파동 엔진뿐이 아닙니다. 우리들의 애용기인 블랙 타이거도 개조했으니까요. 그렇죠, 사나다씨?

사나다: 맞아, 파동엔진의 기술을 응용해서 블랙 타이거의 추진기관도 손을 봤지. 이론상으로는 적의 함재기를 능가하는 속도를 보일 거야.

고다이: 그렇군요!

사나다: 그래, 안심해도 좋아.

카토우: 하지만, 아직 야마토에서 이륙해 본 적이 없어서 약간 불안하긴 하군요.

메뉴에서 파일럿실을 선택한다

발진하는 함재기 수를 조절할 수 있다

발진! 블랙 타이거!

아이하라: 적 항공모함의 파괴도 부탁드립니다. 아무래도 고속 항공모함이니까 야마토로는 따라잡을 수 없을 수도 있으니까요. 블랙 타이거 부대는 파일럿실의 메뉴로 출격할 수 있습니다. 부탁드립니다!

전투가 끝나면 사나다가 고다이에게 '코스모 제로(コスモゼロ)'에 대해서 이야기해준다. 이 함재기는 앞으로 고다이 전용으로 사용하게 되는데, 고다이를 파일럿실로 이동시키면 출격시킬 수 있다. 이제 화성을 향해서 워프하도록 하자.

야마토의 워프 항법

이 때, 명왕성의 가미라스 기지에서는 야마토가 워프 항법을 한 것이 관측된다. 이에 놀란 사령관은 야마토의 일을 본국에 알리지만, 데스라 총독은 야마토의 존재를 그다지 대수롭게 여기질 않는다.

한편 야마토는 워프 항법으로 인해서 기체 손상을 입고 화성에 불시착하게 된다. 사나다가 기체를 정비하는 동안에 앞으로의 일을 대비하여 백병전을 벌이게 된다. 앞에서 언급한 것처럼 백병전에서는 개개인의 특성을 살려서 움직이는 것이 아주 중요하다.

최초의 백병전

상자를 파괴하면 OK!

백병전을 마치면 화성에 눈이 온다

이곳에서의 임무는 공작병(아나라이저)을 이용하여 안쪽에 있는 상자 하나를 파괴하는 것이다. 백병전을 무사히 마치면 야마토는 다시 이륙하여 우주로 나가게 된다.

MEMO

백병전에서는 방향키가 이동, △버튼이 선택, ○버튼이 목표로의 이동 및 공격이다. ×버튼은 선택 취소이지만, 아무도 선택하지 않았을 때에는 모든 대원의 선택이 된다. 또한 L1 및 L2버튼으로 보이지 않는 아군을 선택할 수 있다.

우주로 나오면 사나다가 함장에게 지구의 금속으로는 파동 에너지를 완벽하게 견뎌내지를 못한다며 '코스모나이트'라는 금속이 토성 부근에 있으니 지나가는 길에 들리자고 한다. 참고로 혹성에 들리면 이벤트가 발생할 때가 있는데 이 이벤트들은 야마토의 레벨 업에 아주 중요한 역할을 하므로 시간이 좀 소모되더라도 많은 혹성에 들려보는 것이 좋을 것이다.

이벤트 파동포 발포!

오키타: 무슨 일인가!

토쿠가와: 엔진의 내압이 너무 올라가서 조절이 되지 않습니다!

오키타: 우려하던 일이 일어났는가….

오오타: 아마도 지난번에 손상을 입은 곳 때문일 겁니다. 역시 강도가 부족한 것 같습니다.

시마: 조종이 잘 되지 않습니다!

오오타: 함장님! 목성의 중력 영향을 받기 시작했습니다. 이대로는 고밀도의 메탄 바다에 빠지고 맙니다! 아무리 야마토라고 해도 그렇게 되면 빠져나갈 수 없습니다!

오키타: 어떻게든 버텨라! 출력 최대!

목성으로 돌입하는 야마토

오키타: 전원 무사한가?

토쿠가와: 메탄 구름의 바로 위입니다! 엔진은 여전히 과압 중! 엔진 내부 출력은 300%를 넘었습니다! 이대로는 엔진이 파괴되고 맙니다!

시마: 출력이 300%나 되면서 목성의 중력에 이길 수 없단 말이에요?

토쿠가와: 에너지를 전달하는 바이패스에 문제가 있어! 내부 출력이 아무리 높아도 그것이 노즐까지 전해지지 않으면 소용이 없단 말이다! 노즐 출력 자체는 65%밖에 되질 않아! 지금은 목성의 중력에 거슬려서 떠있는 게 겨우라고!

유키: 함장님! 미확인 비행물체를 발견했습니다!

오키타: 이럴 때에…. 적기인가?

유키: 아닙니다! 더 큰…. 전함의 우현에서 접근 중!

오키타: 화면으로 출력하라!

UNKNOWN
No Data
No Data
No Data
No Data

공중에 떠있는 섬!?

레이더에 목성 주위를 떠도는 거대한 섬이 포착된다. 본래는 목성 주위를 도는 소행성이었지만 목성 중력의 영향을 받아 부분적으로 파괴되어 버린 것이다. 그런데 이 섬에는 가미라스의 기지가 있었다. 그 기지로부터 미사일 공격을 받은 야마토는 할 수 없이 섬을 향해 파동포를 발사하기로 한다.

오키타: 에너지 개방! 전원 쇼크 대비!

고다이: 타겟 스코프 오픈!

남부: 기어 록 해제!

오키타: 발사 10초전. 각자 섬광 방어!

고다이: 5, 4, 3, 2, 1, 발사!!

이 부분은 애니메이션으로 이루어진다

섬광 방어는 선글라스!?

MEMO

파동포를 발사하려면 토쿠가와가 기관실에, 고다이가 전투 지휘석에 있어야 한다. 이제 메뉴에서 고다이를 선택하면 제일 아래쪽에 '파동포 발사(波動砲發射)'라는 항목이 생긴다. 이 항목을 선택하면 그 이후의 진행은 자동적으로 이루어진다.

토쿠가와가 기관실에!

고다이의 항목에 파동포 발사를 선택

파동포 발사!!

이벤트 구축함 '유키카제'의 발견

고다이: 이것이 타이탄인가. 푸르고 아름다운 별이군.

오키타: 태양에서 멀리 떨어져 있으니까 그렇겠지. 지표면의 대부분은 얼음이다.

사나다: 함장님, 광학 분석의 결과가 나왔습니다! 코스모나이트 이외에도 많은 광물이 검출되었습니다! 이렇게 된 바에야 실을 수 있을 만큼 자재를 싣도록 하죠. 타이탄은 거의 자재 창고입니다!

오키타: 좋다. 어차피 어딘가에서 해야만 했던 일이다. 하지만, 목성에서의 일도 있다. 가미라스도 이쪽 움직임을 감지하고 있겠지. 적 전함이 공격해올 때를 대비해서 야마토를 토성 궤도상에 대기하고 있어야 하겠군. 자네들은 자원 운반선으로 타이탄 지표에 하강하여 자재를 보급하도록 하게.

사나다: 예!

오키타: 좋아, 대원을 두 팀으로 나눈다. 사나다군은 철이나 티탄 등의 자재를 확보하도록. 그리고 유키와 아나라이저는 아나라이저의 탐색 기능을 활용하여 코스모나이트를 탐색하도록 하게. 고다이는 유키와 아나라이저의 호위로 두 사람을 따라가도록.

모두들: 알겠습니다!

이곳이 바로 토성 궤도

백병전을 벌이면서 목적지까지 도착하면 코스모나이트를 발견할 수 있다. 이 때 고다이가 느낌이 이상하다

코스모나이트 발견!

추락한 구축함 '유키카제'

형의 총이 떨어져 있다

함장에게 보고하는 고다이

면서 계속 가보자고 한다. 옆 칸으로 가면 고다이의 형의 전함인 유키카제가 추락해 있는 것을 발견하고 그의 총을 습득하게 된다. 귀환한 고다이는 함장에게 이 사실을 보고한다.

이벤트 미사일 격추!

토성을 벗어나면 적 기지에서 3발의 대형 미사일을 발사된 것을 감지하게 된다. 예전에 야마토를 노렸던 바로 그 미사일이다. 정면으로 충돌하면 대책이 없으므로 무조건 튀면서 마구 쏘도록 하자. 야마토의 후방 공격은 제 3주포와 제 2부포가 담당하고 있다.

미사일로부터 도망가자

이벤트 명왕성에서의 전투

고다이: 무슨 일이지? 너무 조용하잖아.

유키: 명왕성 지표에 거대한 에너지 반응!!

오키타: 뭐라고!?

포격을 받는 야마토

고다이: 뭐, 뭐야 지금 그건!?

오키타: 당황하지 마라! 전함의 피해는?

오오타: 기계공작실과 주거구에 피해 발생! 무장 부분에도 손해가 심합니다!

오키타: 바로 아래쪽이 가미라스의 기지인가! 이대로는 야마토가 좋은 표적이 될 뿐이다. 명왕성의 뒤쪽으로 이동하라!

시마: 젠장! 역시 함정이었군! 그런데 아까 그건 도대체 뭐지?

명왕성의 뒤로 순회하는 야마토

명왕성 가미라스 기지

슈르츠(사령관): 큭큭큭. 결국 함정에 걸렸군.

간츠(간부): 야마토가 명왕성의 뒤로 순회했습니다.

슈르츠: 바보 같은 놈들! 그걸로 숨은 셈이냐? 반사 위성 1호부터 4호, 반사판 가동!

반사판으로 레이저를 반사!

반사판을 사용한 적의 공격으로 우왕좌왕하는 야마토. 결국 야마토는 명왕성의 바다 아래에 잠수한다. 적 기지의 위치를 알아낸 아나라이저를 선두로 적 기지로 침입하여 레이저 포를 파괴하기로 한다. 백병전이 시작되면 일단 위로 올라가자. 그곳에 있는 환기구를 통해 안으로 들어갈 수 있다. 레이저 포가 있는 곳에는 라이플 병이 있으므로 위생병이 죽지 않도록 하자. 임무를 무사히 마치면 명왕성 기지가 폭발하고 야마토는 다시 우주로 나가게 된다.

레버를 움직이자

트랩에 주의

적 레이저포 파괴!!

이벤트 명왕성 기지와의 결전!

이번에는 전투 이벤트이다. 각 은하계의 탈출구는 레이더상에 G로 표시된다. 그곳으로 향하고 있으면 적 부대가 매복을 하고 있다. 이곳에서 최후의 결전을 펼치게 되는데 여기서

주의할 점이 하나 있다. 적 사령관의 전함을 공격하다 보면 적의 에너지가 감소하는데 이때 에너지가 반이 되면 상대방이 자폭을 시도한다.

여기서 적이 자폭하면 곧바로 게임 오버! 그러므로 도중에 메시지가 나오면 열심히 도망가면서 제 3주포를 발사하자.

자폭을 당하면 끝이다

적 전함 격파!

PLAY STATION

제 2장. 외우주의 고난(外宇宙の苦難)

지구 출발 후 60일 이내

이곳에서 새로운 은하계에서의 이동 경로를 결정하게 된다. 코스는 두 가지가 있는데 텅 빈 공간은 적이 매복해 있을 가능성이 크고 좁은 길은 엄청난 시간이 요구된다. 두 코스 중 어느 쪽으로 가느냐에 따라서 볼 수 있는 이벤트가 달라진다.

이번 은하계의 경로. 마음에 드는 쪽을 선택하자

이벤트 스타샤의 캡슐 회수!

사나다: 함장님! 외부로부터 캡슐을 회수했습니다. 얼마 전부터 미세한 신호를 감지하고 있어서 시도해 보았더니 정확하게 걸려들었습니다. 사이즈는 약간 다르지만, 이것은 예전에 스타샤가 보낸 캡슐과 상당히 비슷합니다.

오키타: 내용은 무엇인가?

사나다: 예. 지금 분석중입니다.

고다이: 설마 가미라스의 폭탄은 아니겠지?

사나다: 분석 완료! 역시 메시지 캡슐입니다.

오키타: 스크린으로 출력하게.

메시지: 지구의 여러분. 이 메시지가 도착할 무렵에는 당신들은 이미 이스칸달로 출발했겠지요. 혹은 이 메시지는 당신들 손에 들어가지 못하고 파괴될 수도 있습니다. 아마도 가미라스에 의해 격추되었겠지요. 하지만, 그래도 저는 당신들에게 이 캡슐들을 보내지 않을 수 없었습니다. 여기서 보낸 캡슐들에는 당신들의 항해에 도움이 될 만한 것들을 넣었습니다. 만일 이 캡슐들이 전부 격추되었다면 당신들에게 전해지지 않겠지만, 모든 품목은 초강화 캡슐에 내장되어 있습니다. 그 중 몇 개 정도는 가미라스에게 격추를 당하지 않고 당신들에게 도착하겠지요. 미세한 신호가 발생되고 있으니 동일 에리어에 있으면 발견할 수 있을 겁니다. 이 물건들이 당신들에게 닿을 수 있도록 빌고 있겠습니다. 아무쪼록 무사히 이스칸달로 와 주세요.

오키타: 이외에 다른 물건은 있나?

사나다: 캡슐 밑 부분이 파손되어 있는 것으로 보아 내용물은 분실된 것 같습니다.

오키타: 아쉽군.

사나다: 이 캡슐이 이렇게 표류한 것으로 보아 다른 것들도 격추되었을 가능성이 크군요.

오키타: 음. 하지만 스타샤가 말한 것처럼 아직 무사히 우주를 떠돌고 있는 것들도 있겠지. 앞으로는 미세한 신호도 감지할 수 있도록 주의를 기울여 주게.

사나다: 그러죠. 생각해 보면 캡슐도 어딘가의 인력에 끌릴 지도 모릅니다. 아스테로이드 지대나 혹성 등을 찾아보면 의외로 발견될 수도 있죠.

스타샤의 메시지

토쿠가와: 어찌 되었건 아군이 있다는 것은 참으로 든든하군. 그게 아무리 14만 8천 광년 멀리 있는 사람이라고 해도 말이야.

고다이: 그렇군요.

이벤트 기뢰 제거

오오타: 응? 성간 항공용(星間航空用)의 안전장치가 작동했습니다. 뭔가 장애물이 있는 것 같습니다.

오키타: 장애물? 이곳은 아스테로이드의 끝 부분이라서 아무 것도 없을텐데?

유키: 레이더에는 아무런 반응도 없습니다.

고다이: 이봐, 이건 기뢰(機雷)잖아!

유키: 전 방향에 기뢰 발견! 포위되었습니다.

고다이: 젠장! 그런데 어째서 기뢰군 안에 들어왔을 때 폭발하지 않은 거지?

사나다: 그렇군…. 아나라이저, 신관 반응은 있나?

아나라이저: 아까까지는 없었습니다. 하지만 지금은 신관이 작동하고 있습니다.

사나다: 누군가가, 아니면 다른 무엇인가가 신관의 스위치를 작동시킨 거로군.

유키: 자동으로 신관의 스위치가 들어가게 한 것일 수도 있어요.

사나다: 함장님, 보아하니 이 기뢰들은 야마토와 같은 대형 우주전함용으로 사용되는 것 같습니다. 우주복을 입고 나가면 손으로 제거할 수 있을 것 같은데요.

고다이: 맞아. 우주공간에서는 무중력이니까 사람으로도 간단하게 기뢰를 움직일 수 있어!

오키타: 손으로 한다…. 나도 모르는 사이에 기계의 힘에 너무 의존해 있었던 것 같군.

사나다: 아마 모든 기뢰를 제거할 수는 없을 겁니다. 하지만 이렇게 통제된 포위망을 만들었다면 어딘가에 조종장치가 있을 겁니다. 그것만 처리하면 나머지는 어떻게 되겠지요. 어떨까요? 공장반의 로봇들을 이용해서 기뢰의 철거작업을 하려고 합니다만.

오키타: 좋아. 허락하겠다.

유키: 함장님! 적기의 반응입니다!

고다이: 뭐? 하필 이럴 때에!!

오키타: 음…. 기뢰로 움직이지 못하는 야마토를 부수러 왔군.

카토우: 함장님! 야마토는 움직이지 못해도 함재기라면 어떻게 해볼 수 있을 것 같습니다.

오키타: 좋아. 블랙 타이거 부대는 출동하라. 그리고 사나다는 공장반을 동원해서

MEMO

여기서는 야마토의 조종 및 자동포격을 할 수 없다. 함재기만 이용할 수 있으므로 이 기회에 함재기의 조종법을 확실히 익히도록 하자. 이번 이벤트에서 출동할 수 있는 함재기는 블랙 타이거와 코스모 제로이다.

고다이도 코스모 제로로 출격할 수 있다

기회를 제거하도록!

아이하라: 카토우씨, 조심하세요. 하나라도 터뜨리면 연쇄 폭발이 일어나니까요.

이벤트 폭격기와의 전투

이번 은하계에서 적을 만날 확률이 적은 아스테로이드의 미로 속으로 들어가면 의외로 적이 무지하게 많이 있다(게임 진행상 어쩔 수 없지만…). 적과 조우시에는 가미라스의 항공모함을 만나게 되는데, 이 항공모함에는 폭격기들이 탑재되어 있다. 폭격기를 격추하면 항공모함에서 다른 폭격기들이 계속 나오므로 항공모함을 먼저 파괴하도록 하자. 그런 다음, 남은 폭격기들을 함재기로 격추하면 이벤트가 끝난다.

적군의 신형 항공모함

고다이: 위험했어.

시마: 적을 피하려고 이 길로 왔는데, 잘못 선택한 것 같아.

사나다: 아니, 그렇지 않아. 외부 크레인으로 적 폭격기의 잔해를 수거해 보았는데, 신형 특수장갑으로 무장을 했더군. 이걸 우리 함재기에 응용하면 함재기의 방어력을 올릴 수 있어.

카토우: 그거 좋은 소식이군요. 아무래도 우리가 조금 딸리고 있어서 많이 힘들었는데.

고다이: 불행 중 다행이군요.

사나다: 그럼, 작업을 하도록 할까?

이 이벤트에서 함재기의 방어력이 상승한다.

함재기의 방어력 상승!!

이벤트 프록시마 혹성

시마: 프록시마 혹성계의 안쪽, 제 1혹성입니다.

사나다: 위성은 없습니다. 혹성의 광학 측정을 하겠습니다.

시마: 태양계와 비교하자면 수성하고 비슷하군. 항성에 가까우니까 고열로 가열된 것 같군요.

사나다: 측정 결과가 나왔습니다. 이건….

오키타: 무슨 일인가?

사나다: 미지의 금속이 검출되었습니다. 유용한 것인지는 아직 잘 모르겠습니다만, 발굴해서 시험해 볼 가치는 충분히 있을 것 같습니다. 뭐니뭐니해도 이렇게 항성에 가까이 있으니 우수한 대열 소재가 될 수도 있습니다.

유키: 함장님! 레이더에 적기 반응이 있습니다!

오키타: 어쩔 수 없군. 격추하자!

이것이 제 1혹성이다

전투 후

오키타: 만일의 사태도 일어날 수 있으니 지표면에 적이 있는지 조사해보게. 타이탄이나 명왕성에서의 일도 있으니까.

유키: 결과가 나왔습니다. 반응 없음, 아무도 없는 별입니다.

고다이: 기지를 세우기에는 환경이 좋지 않았나 보군.

오키타: 좋아, 착륙한다! 각 반장은 발굴 준비를 하도록! 파손 부위가 있다면 공장반은 착륙 후에 수리를 할 수 있도록 한다!

시마: 예! 그럼, 착륙을 시도합니다.

혹성에 착륙하는 야마토

착륙 후

병사: 발굴대가 그 금속을 발굴해서 복귀하였습니다. 현재 사나다 반장이 컴퓨터로 분석중입니다.

사나다: 함장님! 결과가 나왔습니다. 이 금속은 자체적으로는 아무런 장점이 없지만 티탄이나 코스모나이트와 합성하면 엄청난 내열 효과가 있습니다. 이것을 외부 갑판에 사용하면 엄청난 방어력을 얻을 수 있습니다!

남부: 어느 정도 시간이 걸릴까요?

사나다: 기계공작실과 작업용 로봇들을 풀 가동시키면 하루면 충분해. 파동 엔진의 에너지를 그 작업에 다량으로 지원해준다면 말이지.

토쿠가와: 지금은 항해중도 아니고 적도 없으니까 얼마든지 공급해주지. 70%정도면 어떤가? 필요하다면 전부 지원해줘도 괜찮고.

사나다: 아뇨, 70%면 충분합니다! 그럼, 작업에 들어가겠습니다.

이 이벤트에서 야마토의 방어력이 상승한다.

발굴 작업을 하자

제 3장. 은하계 탈출(銀河系脫出)

지구 출발 후 80일 이내

이번에도 역시 작전 회의에서 경로를 정하게 된다. 앞을 가로막고 있는 거대한 아스테로이드 지대를 돌파하고 나면 오리온 자리의 알파성인 '베텔기우스'의 바로 옆을 지나 빠져 나오게 된다. 단, 아스테로이드 지대의 내부가 관측되지 않았기 때문에 결국 그 내부를 어떻게 빠져나가느냐에 따라서 이번 항해의 일정이 결정된다.

이번 항해의 항로

한편, 명왕성의 전투에서 야마토와의 전투 보고서를 가지고 탈출한 병사 '간츠'. 그는 우주를 헤매던 끝에 사령관 슈르츠의 형인 코르작(コルザック)이 이끄는 부대에 오게 된다. 간츠에게 사정을 들은 코르작은 그를 본국으로 보낸 다음, 본부의 허락도 없이 야마토와의 결전을 강행하기에 이른다. 야마토는 아스테로이드 지대의 출구 부분에서 그들과 마주치게 된다.

오리온의 '베텔기우스(거인의 어깨)'

이벤트 코로작과의 승부!

유키 : 적기 출현! 3시 방향에서 나타났습니다! 전함 1, 순양함 1, 그리고 정체불명의 비행선이 하나 있습니다!

코로작 : 우하하하! 야마토여, 승부다!

전투를 하다 보면 이상하게 생긴 전함 한 척이 야마토에게 접근해 온다. 피할 수도 없는데다가 주포를 아무리 쏘아도 대미지를 입지 않는다. 할 수 없이 그냥 갖다대도록 하자. 그러면 이벤트가 시작된다.

오오타 : 적 전함이 본함에 밀착했습니다. 강력한 자력에 의한 것인 듯, 고정되어서 떨어지지 않습니다!

아이하라 : 적 함대로부터 통신! 직접회선으로 들어옵니다!

오키타 : 연결해라!

코로작 : 야마토의 제군들, 나의 이름은 코로작. 가미라스의 사관이지만, 그런 계급은 상관없다. 이 전함은 자폭용으로 만든 특수전함이다. 즉, 거대한 폭탄이라고 생각하면 된다. 원래는 그냥 폭파시키면 되지만, 나는 제군들에게 흥미가 있다. 그래서 15분의 여유를 주지. 이 전함 안에 내가 신관의 스위치를 갖고 있다. 15분이내로 나를 찾아내서 신관을 해제하면 제군들의 승리다. 에어록을 열어 놓았으니 자유롭게 들어오도록 해라. 단, 허용되는 인원은 5명까지이다. 그 이상의 인원이 들어올 경우에는 전함을 폭파할 테니까 그렇게 알고 있도록.

아이하라 : 함장님! 적 함대로부터 미세한 전파를 잡았습니다. 이건 카운트다운입니다!

오키타 : 어쩔 수 없군. 특수 공격대를 편성해라. 빨리!

이번 백병전은 시간 제한이 있으므로 재빨리 행동해야 한다. 우선 5명으로 조편성하는 것을 잊지 말자(6명으로 하면 적 전함이 정말로 자폭해서 게임 오버가 된다). 이번에는 공작병이 필요 없으므로 위생병을 제외한 4명을 모두 전투병으로 무장하도록 하자.

코로작과의 통신

이벤트 가스 생명체!?

알파성을 향해서 항해를 하다 보면 갑자기 야마토가 정지해버린다. 분석 결과, 알파성 일대에 방어막이 형성되어 있다는 것이다. 이 방어막은 야마토에게 타격을 입히지는 않지만 움직임을 둔화시키기에는 충분하다. 한편, 가라미스 본성에서는….

총독 : 이제 슬슬 야마토와의 게임도 지겹군. 이제 끝내도록 해야겠어. 자, 어떤가? 나의 작전은?

병사 : 훌륭합니다. 야마토는 방어막에 제대로 걸렸습니다.

총독 : 하지만 방어막 정도는 야마토가 뚫고 나가겠지.

병사 : 그, 그건….

총독 : 후후후, 필사적으로 뚫고 나갈 것이다. 반드시….

술잔에 들어있던 가스를 바닥에 붓는다.

병사 : 가, 각하! 이것은!

총독 : 잘 봐라(총으로 가격하자 가스가 증가한다). 물질의 에너지를 흡수해서 성장하는 가스 생명체다. 어떤가? 야마토는 이 녀석에게 안성맞춤의 먹이가 갈지 않나?

방어막 때문에 제대로 움직이지 못하는 야마토의 후방에서 거대한 가스 생명체가 돌진해온다. 이 생명체에게 따라 잡히면 곧바로 게임 오버(난이도가 엄청나게 높다). 방법은 단 하나, 알파성을 향해서 돌진하는 길밖에 없다. 최단 코스로 알파성으로 가도록 하자. 참고로 주포를 쏘면 가스의 속도가 오히려 빨라지므로 절대로 금하도록 하자. 아무튼 도중에 멈추지 말고 재빨리 알파성으로 가도록 하자.

이 사람이 바로 데스라 총독

총을 맞자, 증가하기 시작하는 가스

가스 생명체와의 추격전

사나다 : 전함 외부온도 1200도! 1300… 1400… 계속 상승합니다! 함장님! 알파성에 접근할수록 고열에 의해 손상을 입게 됩니다! 이대로는 용광로 속에 들어가는 거나 다름없습니다!

오키타 : 상관없어! 다른 방도가 없다! 이대로 저 옆을 통과해야 해!

사나다 : 함장님! 이제 한계입니다! 이 이상 접근하면 야마토 자체가 녹아버립니다!

유키 : 가스의 진행 방향이 변했습니다! 알파성을 향해서 가고 있어요!

고다이 : 그래! 저 가스는 알파성이 거대한 먹이라고 착각을 하고 있는 거야!

알파성에 의해 가스가 소멸된다.

고다이 : 저 가스도 알파성의 거대한 질량과 에너지에는 이기지 못했나 보군.

오키타 : 좋아. 알파성을 이탈한다.

알파성 옆을 지나가는 야마토

가스 생명체는 알파성으로 돌진!

MEMO

여기서 함장이 의무실에서 치료를 받는 이벤트를 볼 수 있다. 사실 함장은 우주 방사능에 감염되어 있기 때문에 앞으로 길어야 1년밖에 살 수 없다. 그러나 전함을 지휘해야 한다는 의무감 때문에 지금까지 버텨온 것이다. 의사는 안정을 취하라고 하지만 지금으로서는 어쩔 수 없다고 대답하는 함장. 그리고 다시 임무에 임하게 되는데….

치료를 받는 함장

제 4장. 시간과 생명(時か命か)

지구 출발 후 100일 이내

이번 은하계는 조금 복잡하다. 일단 바로 앞쪽에 가스 지대가 있고, 그 뒤쪽에는 엄청나게 넓은 아스테로이드 지대가 펼쳐져 있다. 그냥 아스테로이드 지대를 가로질러 가고 싶지만, 안타깝게도 이곳은 길이 막혀 있다. 단, 제일 안쪽에 별이 하나 있는데, 그곳에서 일어나는 이벤트를 통해 함재기의 공격력을 올릴 수 있다. 하지만 다시 밖으로 나온 후에는 옆길로 돌아서 가야하기 때문에 상당한

시간이 소요된다.

어느 길로 갈까?

가스지대 앞에 있는 문어성단

이벤트

아스테로이드 내부에서 소행성에 도달했을 때 발생

고다이: 그런데, 이렇게 보면 소행성도 무척이나 크군.

시마: 직경 15Km면 화성의 위성 포보스보다 더 큰데.

사나다: 함장님! 큰일입니다!

오키타: 무슨 일인가!?

사나다: 아니, 혹시나 해서 이 소행성을 광학분석해 보았는데 이건 정말 보물입니다. 고밀도의 강력한 미지의 금속을 대량으로 포함하고 있습니다. 가공은 조금 어렵지만 잘만 하면 야마토의 무장을 강력하게 할 수 있습니다!

오키타: 그렇군. 할 수 있겠나?

사나다: 시켜만 주신다면 공장반장의 이름을 걸고 해내겠습니다!

오키타: 좋아, 허가하겠네. 열심히 해주게.

고다이: 휴우. 누구때문이라고 말하지는

아스테로이드 내부의 소행성으로 가자

않겠지만 이런 곳에 표류되어서 큰일이다 싶었는데, 의외로 좋은 일도 있군.

시마: 이봐, 그건 나에게 들으라고 하는 말인가?

고다이: 그럼, 어떻게 들리는데?

이 이벤트에서 야마토의 방어력이 상승한다.

이벤트 침입자 소탕 작전

아스테로이드 지대의 바깥쪽을 돌아가다 보면 적과 조우하게 되는데, 이 때 적 전함 한 척이 야마토와 밀착해서 적들이 야마토 내부로 들어오는 상황이 발생한다. 이제 야마토 내부에서 적을 쓰러뜨리기 위한 백병전이 벌어진다. 적이 내부에서 돌아다니는 만큼 침착하게 대응하도록 하자.

이벤트 바란성(バラン星)

가미라스 본성에서는 총독과 부하가 이야기를 하고 있다. 가미라스의 정규군에서 최고를 자랑하는 '도메르(ドメル)' 장군에게 야마토를 격추하라는 지시를 내린다. 그리하여 도메르는 바란성이라는 혹성에서 작전을 지휘하게 된다.

MEMO

이번 백병전에는 트랩이 없기 때문에 공작병이 필요없다. 위생병 한 명에 공격병 5명으로 조편성을 하거나 위생병 2명, 공격병 2명, 위생병 1명을 한 팀으로 편성해서 두 팀으로 운영하는 방법도 괜찮다.

야마토 내부의 적을 쓰러뜨리자

제 5장. 목숨을 건 탈출(命懸けの脫出)

지구 출발 후 120일 이내

새로운 은하계에 도착하는 야마토. 그런데 갑자기 기류에 휘말리게 된다. 밖은 별도 보이지 않는 암흑 공간인데다가 레이더에는 아무 것도 탐지하지 못한다.

오키타: 무슨 일인가!

아이하라: 시계(視界) 불량! 주위가 이상합니다! 아무 것도 보이지 않아요!

고다이: 뭐야 이게? 별도 보이지 않잖아. 암흑성운도 아니고….

오키타: 바깥 상황을 분석하라!

유키: 예! …분석 완료했습니다. 바깥은 가스가 고속으로 흐르고 있습니다. 대부분의 성분은 수소입니다.

사나다: 수소라고? 설마 '마젤라닉 · 스트림(マゼラニック・ストリーム)'은 아니겠지! 젠장! 지구에서 제작한 항해도에 잘못이 있었군! 설마 이런 곳에 마젤라닉 · 스트림이 있었다니!

고다이: 그 '마젤라닉 · 스트림'이란 것이 도대체 뭐죠?

사나다: 간단하게 말하자면 수소층의 기류다. 하지만 이건 그런 문제가 아니야. 아무튼 긴급 상황입니다, 함장님.

오키타: 음, 각 반장은 작전실에 모이도록 하게. 지금 즉시!

이상한 공간에 들어간 야마토

작전실

사나다: 모두 모였군. 우선 이것을 봐. 예전에 은하계에 근접해 있던 마젤란 성운이 은하계 옆을 지나쳤을 때 수소 가스의 꼬리를 끌면서 현재의 위치까지 이동했던 사실은 확인되었다. 그 폭은 수억 킬로미터, 전장은 약 16만 광년이나 된다. 초속 200Km의 속도로 흐르는 수소 가스의 기류, 그것이 마젤라닉 · 스트림이다.

고다이: 하지만 그냥 수소 가스층이잖아요? 그것치고는 너무 이상해요.

오키타: 음. 분명히 이 상황은 너무 이상하다. 아마도 차원단층에 말려든 것 같다.

고다이: 차원단층? 그건 또 뭐죠?

오키타: 마젤라닉 · 스트림의 곳곳에는 공간이 굴곡된 단층부분이 동굴처럼 형성된 곳이 있다는 가설이 있다. 아마도 이곳이 차원과 차원 사이에 접한 동굴 부분이겠지.

고다이: 그럼, 이곳은 다른 차원의 세계란 말인가요?

오키타: 그렇다고 생각된다. 유키, 공간 조사는 끝냈는가?

유키: 예…, 하긴 했습니다만, 전혀 도움이 되질 않아요.

오키타: 상관없다. 우선 결과를 출력해 보도록.

고다이: 이봐, 아무 것도 출력되지 않잖아.

유키: 출력된 거야. 이 공간의 물질은 우리가 사는 우주와는 다른 물질로 형성된 것 같아.

오키타: 어쨌든 계속 이곳에 머물러 있을 수만은 없다. 다행히도 이스칸달까지 가는 항해 일정은 약간의 여유가 있다. 본래는 지구로 돌아갈 때를 대비해서 남겨둔

마젤라닉 스트림에 대한 설명

이곳의 지도는 아무 것도 보이지 않는다

표시된 부분을 찾자

일정이지만 그 일정을 지금 소비한다고 해도 지구 출발 후 120일밖에 여유가 없다. 그 전까지는 어떻게든 이곳을 빠져나가야 한다. 아무튼 유키와 아나라이저는 계속 분석을 해주게.

유키 : 네.

이곳에서는 별다른 방법이 없다. 계속 헤매다 보면 적기 한 대와 조우하게 되는데 이것을 격추시키자. 시야가 그다지 좋지 않으므로 주의해야 할 것이다. 적을 격추시키면 의사가 와서 아나라이저를 데리고 술을 마시는 이벤트가 생긴다. 이 의사의 말에서 힌트를 얻은 아나라이저는 자기들처럼 이곳에 잘못 들어온 우주선의 파편을 토대로 탐색에 나선 결과, 5군데에 파편들이 모여있는 것을 발견한다. 야마토를 조종해서 그 파편들이 있는 곳으로 가보면 좌측 상단에서 멀쩡한 우주선을 발견하게 된다. 이제 특공조를 편성해서 이 우주선을 탐색하자.

아나라이저를 데리고 술을 마시는 의사 선생님

이벤트 유령선 탐색

고다이 : 뭐, 뭐야 이건! 유령선인가!?

오오타 : 이 차원 공간에 들어와서 탈출하지 못한 전함이로군. 이렇게까지 깨끗한 모양으로 남아 있다니.

시마 : 우리들도 저렇게 되는 걸까?

고다이 : 이봐, 불길한 말 좀 하지마. 농담이 아니야.

오키타 : 아무튼 레이더에 나타나는 표적이 되는 것만은 확실하군. 이 잔해를 중심으로 출구를 찾아보자.

오오타 : 잠깐만요! 저 전함, 조금 이상한데요. 아주 작지만 전자파의 반응이 있습니다!

오키타 : 뭐라고!?

오오타 : 어쩌면 전원장치의 일부가 아직 살아있을 지도 모릅니다! 만일 그렇다면 저 전함이 컴퓨터에 남아있는 자료를 조사해보면 이 공간에서 탈출할 방법을 알아낼 수 있을지도 모릅니다!

이것이 비로 우주의 유령선!?

MEMO

이번 백병전에서는 머신건 병과 공작병이 필수적이다. 이동하다 보면 중간에 트랩과 로봇이 등장하는데 트랩은 공작병이, 로봇은 머신건 병이 맡아서 처리하자. 로봇의 경우는 장거리 공격을 하지 못하므로 머신건 병으로 난사하는 것이 가장 좋은 방법이다. 단, 코스모건 병은 장전시간의 딜레이 때문에 오히려 적에게 당하기가 쉽다.

트랩에 주의하자

목표 지역의 데이터를 확보!

데이터를 분석한 결과, 가미라스가 이곳을 전함 연습용으로 이용하고 있었다는 것과 출구가 북쪽에 있다는 사실을 알아낸다. 이 때, 도메르가 이끄는 함대가 떼거지로 몰려온다. 이들의 포위망을 뚫고 북으로 향하자!

이것은 혹시 전함 러시?

출구

아이하라 : 함장님! 정체 불명의 통신이 들어왔습니다!

오키타 : 적군인가?

아이하라 : 아닙니다. 발신지는 어디인지 모르겠지만, 가미라스의 전파는 아닙니다.

오키타 : 연결해라!

메시지(스타샤) : 야마토의 여러분. 여러분들이 차원 동굴의 출구까지 왔기 때문에 이제서야 통신을 보낼 수가 있게 되었습니다. 그 차원동굴에 들어간 것은 정말 불행한 사건이었습니다. 하지만 여러분은 분명히 동굴의 출구에 다가갔습니다. 저는 여러분의 지혜와 용기에 찬사를 보냅니다. 얼마 안 되는 시간이지만 이쪽에서 공간 에너지를 전송해서 출구를 넓힐 수 있습니다. 그 동안에 전속력으로 그곳을 이탈해 주세요. 저는 이스칸달에서 여러분이 오기를 기다리겠습니다.

아이하라 : 통신이 끝났습니다.

유키 : 함장님! 전방에 레이더 반응! 차원 동굴의 출구입니다!

오키타 : 좋다! 전속력으로 이 공간을 빠져나간다!

제 6장. 늙은 성단(老いた星團)

지구 출발 후 140일 이내

이곳 성단은 수명이 거의 다 된 별들로 가득 차 있다. 그래서 그 이름도 늙은 성단. 이곳은 길이 한 군데밖에 없으므로 진행하는 데에 별 어려움이 없을 것이다.

늙은 성단의 항로

이벤트 캡슐 수거

이동하는 중에 스타샤의 캡슐을 수거하게 되는데 아마도 항성의 인력에 끌려서 여기까지 온 것이 아닐까 추정된다. 이 캡슐을 수거하면 야마토의 공격력이 상승한다.

캡슐 수거!

이벤트 방어선 돌파!

우측 하단부로 가면 적이 방어선을 설치한 채 기다리고 있다. 이곳은 오리온의 가스 생명체 다음으로 가장 어려운 곳이다.

유키 : 예상항로에 적 발견!

시마: 뭐야 이건! 어, 엄청난 숫자잖아!

고다이: 방어선을 구축해 놓았어!

아이하라: 이런 걸 상대해서는 야마토가 몇 대 있어도 모자라겠어요!

시마: 하지만 여길 통과하지 않으면 이 구역을 벗어날 수 없어!

엄청난 방어선이다

전투 중

유키: 함장님! 바로 근처에 있는 적색 거성이 감마선을 과다 방출하기 시작했습니다!

오키타: 뭐라고!? 적색 거성의 내부구조를 분석해볼 수 있겠나?

유키: 해보겠습니다. …분석 완료!

오키타: 화면에 출력하게! …역시 짐작대로군. 항성의 핵에 다량의 철이 만들어졌어.

고다이: 무슨 뜻이죠?

오키타: 별은 수소나 헬륨 등을 연소하면서 빛나고 그 에너지로 자체 질량을 유지하고 있지. 하지만 그러는 동안에 수소와 같은 가벼운 원자는 무거운 원소로 전환되는 것이다. 마지막으로 철로 전환되는 것으로 반응은 끝난다. 철은 불에 타지 않으므로 별을 지탱하는 에너지를 생산할 수 없다. 그런 후에는 자체 질량으로 압박된 별이 대폭발을 일으키게 되지.

시마: 초신성 폭발인가요?

오키타: 그렇다. 이런 우연은 원래 있을 수 없는 일이다. 초신성 폭발이 일어나는 것은 은하계에서도 100년에 1번 있는 일이니까. 아마도 임계점에 도달한 상태인 별에 야마토나 적기가 쏜 포격이 맞았겠지. 자! 주저할 시간이 없다. 항성이 폭발할 때까지의 시간과 영향 범위를 산출하도록!

별의 내부를 분석한다

아슬아슬한 순간에 워프!

유키: 네! …결과가 나왔습니다. 폭발까지 앞으로 몇 분 남지 않았어요! 폭발 영향권은 적색 거성으로부터 반경 5에리어의 범위입니다!

고다이: 뭐라고!? 이 일대가 날아가 버리잖아!

오키타: 시간이 없다! 무슨 수를 써서라도 이 일대를 벗어나야 한다!

시마: 워프 항법 밖에 없다….

이벤트 잠드는 별 탐색

이곳에서의 이벤트는 조금 특이하다. 항해 도중, 엔진에 이상이 생겨서 야마토가 근처 혹성에 착륙하게 되는데, 이 때 젊은 승무원들이 전부 잠들어 버리고 만다. 남은 사람은 함장과 기관장, 의사, 그리고 로봇인 아나라이저뿐. 아나라이저가 분석한 바로는 동쪽의 동굴에서 수상한 전파가 발생하고 있는데 아마도 이 영향인 것 같다. 이곳에서의 백병전은 이 네 사람(로봇 한 대 포함)으로 벌이게 되는데 함장은 코스모건 병, 기관장은 라이플병, 의사는 위생병, 아나라이저는 공작병의 임무를 맡는다.

여기서 주의할 점은 이곳 태양이 너무 강렬해서 의사를 제외한 두 사람이 햇빛에 노출되면 HP가 조금씩 감소한다는 것이다. 그러므로 그늘쪽을 골라서 이동하도록 하자. 동굴의 전파 발생장치를 제거하면 OK! 이제 야마토를 수리하면 이 혹성을 탈출하게 된다.

노장은 건재하다?

전파 발생 장치를 파괴하자!

제 7장. 은하 침공작전 사령기지(銀河侵攻作戰司令基地)

지구 출발 후 160일 이내

이번 항해는 조금 어렵다. 좁은 길목이 있어서 적과 조우시에 회피하기가 힘든데다가 중앙에 있는 공터는 탐색이 안되는 장소(Unknown Area)이기 때문이다. 참고로 그림에 나타난 숫자는 적이 매복하고 있을 확률이 높은 곳들이다 이곳을 주의하면서 항해하도록 하자.

이번 우주의 항로. 세심한 주의가 필요하다

이벤트 우주 괴물과의 전투

이번 전투는 #1의 지역에서 발생한다. 도메르의 휘하에 들어간 전 은하 침공작전 사령관이 우주괴물을 데리고 나타난다. 이 괴물은 야마토를 향해 돌격해오는데, 한 번 맞으면 야마토가 박살이 난다. 게다가 야마토보다 빨리 움직이기 때문에 도망치면서 공격하기도 힘들다. 여기서는 야마토 조종법 중 하나인 SHIFT를 잘 사용해서 괴물을 피하고 무조건 주포를 연발하자. 에너지 소모가 적기 때문에 수십 번 정도 쏴야만 괴물을 무찌를 수 있다.

우주 괴물 등장!

이벤트 소행성 폭파!

항해 중에 사나다가 갑자기 정지하라고 한다. 급하게 정지시키면 전방에 레이더에는 감지되지 않은 방어막이 소행성에 의해 형성되어 있다. 이번 방어막은 매우 강력한 것으로 전자파를 통해서 모든 물체의 이음새를 파괴시켜 버린다. 이름하여 '마그네트론 웨이브'. 즉, 기계의 경우는 나사로 조인 부분이 전부 풀려버린다고 생각하면 된다. 이에 야마토에서는 이음새가 없는 우주선을 제작하고, 이 비행기를 탄 사나다와 고다이가 소행성으로 들어가 파괴 공작을 벌이게 된다.

소행성 발견

정찰기가 분해되어 버린다

MEMO

이번 백병전은 단 두 사람만으로 해결해야 한다. 게다가 사나다는 공작병이므로 고다이 혼자서 모든 적을 상대해야 한다. 우선 좌측 상단의 지역에서 파괴 공작을 해야만 목표 지역으로 가는 길이 열린다. 그 후 목표 지역으로 가면 사나다가 알아서 제거 작업을 시작한다.

이곳이 혹성의 중추 신경이다

사나다 : 으악!!

사나다가 중추신경에 잡힌다.

고다이 : 괜찮으세요?

사나다 : 방심했군. 이 중추신경에도 방어 장치가 되어 있었다니! 이런, 팔다리가 붙잡혀서는 아무 것도 할 수 없어. 고다이! 나에게 상관하지 말고 빨리 이놈을 처치해! 바로 위의 핵 부분을 노리는 거야! 아마 경보 장치도 같이 작동했을 거다! 우물쭈물 하고 있으면 로봇들이 쳐들어올 지도 몰라!

핵을 파괴하는 고다이

사나다 : 잘했다, 고다이. 흥! 이 괴물이! 내 팔다리를 잡고 있다고 이길 줄 아는가 본데! 그렇게는 안되지!

고다이 : 사나다씨, 지금 구해드릴게요.

사나다 : 고다이, 너 혼자서는 무리다. 내 팔다리를 절단해라!

고다이 : 네에!?

사나다 : 시간이 없다! 서둘러!!

고다이 : 하지만 전 칼을 휴대하지 않았어요.

사나다 : 칼은 필요 없다. 나사를 풀기만 하면 돼.

고다이 : 나사요?

사나다 : 예전에 사고 때문에 팔다리를 잃었지. 지금 이건 기계로 만든 거야. …어떤가? 나를 업고 비행선이 있는 곳까지 갈 수 있겠나?

고다이 : 물론이죠!!

우주선 앞

사나다 : 좋아, 여기서 내려줘.

고다이 : 무슨 소리예요! 빨리 타야죠!

사나다 : 내려 달란 말이야! 벽에 기대게 해서! …고다이, 너는 비행선으로 탈출해라. 난 이곳에 남겠다.

고다이 : 무슨 말씀이세요!?

사나다 : 잘 들어! 요새의 중심부에 두고 온 내 팔다리에는 고성능의 폭탄이 내장되어 있다. 기폭장치는 입안에 있으니까 나만이 터뜨릴 수 있어. 하지만 이 이상 멀어지면 작동이 되지 않는다. 이 요새의 외벽은 매우 튼튼해. 틈새로 숨어 있으면 살아남을 수도 있어. 확률은 1%도 안되겠지만, 난 그 1%에 걸겠어. 하지만 너마저 그런 위험을 감수할 필요는 없다. 폭발을 확인한 후 괜찮다면 데리러 와줘.

고다이 : 사나다씨…. 반드시 데리러 올게요. 그러니까 '안녕'이라는 말은 하지 않겠어요!

사나다 : 나도….

우주선 앞에서 이야기하는 두 사람

고다이가 소행성을 이탈하자, 곧이어 커다란 폭발이 일어난다. 고다이는 사나다를 찾으러 소행성으로 다시 돌아가는데….

고다이 : 사나다씨~!! …이런데서 죽다니… 이 바보야~!!

???: 너무 하는데?

고다이 : 앗! 사나다씨!!

사나다 : 누가 바보라고?

고다이 : 사나다씨!!(껴안는다) 자아, 돌아가죠.

고다이(무전): 여기는 고다이. 소행성 폭파 임무 완료! 지금부터 귀환합니다!

소행성 폭파!!

사나다는 죽지 않았다!

이벤트 바란성의 결전

바란성에 도착해서 별을 분석해본 결과 그곳에는 명왕성 기지의 몇 배에 달하는 거대한 기지가 있다는 것이 탐지된다. 이곳이 바로 은하계를 공격하기 위한 작전 기지인 것이다. 그러나 야마토의 대원들은 적이 출현하지 않는다는 점에 의아해 한다. 그러나 도메르는 야마토의 허를 찌르기 위해서 기지를 미끼로 삼고 야마토의 후방에 대기하고 있었다. 바란성의 주위를 도는 태양은 가미라스가 생산한 인공 태양으로 원격조종이 가능한데 도메르는 이 태양을 조종하여 야마토를 격침시킬 작전을 개시한다.

명왕성 기지보다 큰 바란성의 작전 기지

야마토를 향해 이동하는 인공 태양

병사 : …!?

고다이 : 왜 그래?

병사 : 태, 태양이 이쪽으로 접근합니다!

고다이 : 설마! 농담이겠지!?

병사 : 정말입니다! 레이더는 어때요!?

유키 : 레이더에도 반응이 있습니다!

오오타 : 그렇다면 저것은 인공 태양!?

고다이 : 제길! 이대로는 태양과 충돌하게 된다! 회피할 수는 없어!?

오오타 : 불가능해! 저 태양의 속도가 야마토보다 빨라! 게다가 외우주로 도망가려고 해도 방어막 때문에 성간 항공으로 이동할 수가 없어!

주포를 계속 쏘아도 아무런 반응이 없는 인공 태양. 하지만 방법은 있다. 주포를 6~7번 정도 발사하면 함장이 파동포를 사용하라고 명령을 내린다. 그러면 토쿠가와를 기관실에, 고다이를 전투 지휘석에 배치한 후, 파동포를 사용하자. 이때 함장의 파동포 발

파동포 발포!

인공 태양을 꿰뚫어 버린다

태양이 폭발하는 바람에 기지도 파괴된다

포 명령이 없는 한 파동포는 사용할 수 없으므로 주의하도록 하자. 참고로 인공 태양의 속도가 매우 빠르므로 충분히 회피를 하면서 공격해야만 할 것이다. 그리고 이제부터 몸이 안 좋은 함장을 대신하여 고다이가 함장 대리를 맡게 된다. 그동안 인기관리를 착실히 한 덕에 아무도 반대하는 사람 없이 만장 일치로 통과! 얼마 후, 병이 악화된 함장이 쓰러지고 고다이는 모든 승무원들과 힘을 모아서 야마토를 운행하게 된다.

제 8장. 용장 도메르와의 결전(勇將ドメルとの決着)

지구 출발 후 180일 이내

이번 지도에는 표시가 된 부분이 많다. 일단 화살표 방향으로 진행하는 것은 무리가 없지만 지도상에 나타난 붉은 점들이 바로 문제이다. 이곳은 스타샤가 보낸 캡슐이 있는 장소를 나타내는 것으로 예정항로와 크게 어긋나 있다. 전부 회수하는 것은 무리일지 모르지만 2~3개 정도는 회수할 수 있도록 하자.

이번 은하계의 여행 항로. 캡슐의 위치에 주목하자

이벤트 캡슐 수거

이번에 수거되는 캡슐은 총 5개. 내용물은 어뢰의 수를 늘릴 수 있는 것, 의사의 치료 속도 향상 등 여러 종류가 있다. 대부분은 붉은 원의 중심부에 있으므로 잘 찾아보도록 하자.

캡슐 수거!

이벤트 도메르와의 승부!!

향해 도중, 도메르로부터 무전이 와서 그의 도전을 받게 된다(적이지만 용기와 기상이 대단한 장군이다). 고다이가 함장에게 이를 보고하자, 함장은 자신도 무전을 들었다면서 이번 전투만큼은 피할 수 없을 거라며 싸우라고 한다. 도메르가 정한 장소는 7색 혼성 발성 성단. 7가지 색의 빛을 발하는 별들이 모인 곳이다. 예정 항로에서 다소 어긋나지만 예정 항로에 강력한 방어막이 형성되어 있으므로 지금의 야마토로서는 통과할 수가 없다. 결국, 그 도전을 받아들이기로 하고 성단으로 향하기로 한다.

예정 항로와 약간 어긋난다

유키 : 뭐지 이건!? 전함 주위에 적 전투기 다수 출현! 포위되었습니다!

시마 : 뭐야? 갑자기 나타난 거야?

남부 : 그것만이 아닙니다! 후방에도 출현! 이건 거의 전함 크기입니다! 그런데, 도대체 어떻게 된 일이지? 저 전투기들, 갑자기 나타난 것처럼 보였는데?

사나다 : 워프다. 믿을 수 없지만, 이 짧은 거리를 정확하게 워프했다고 밖에 생각할 수 없어. 적에게는 근거리용 워프 장치가 있는 거겠지.

숨어 있는 도메르의 부대

계속해서 출현하는 적을 계속 무찌르면 도메르가 새로운 작전을 전개한다. 이상하게 생긴 비행선 하나가 단거리 워프로 나타나서 폭탄을 발사하는데 이것이 야마토의 파동포 부위에 꽂힌다. 드릴형 폭탄이기 때문에 이대로 두면 야마토의 기체가 파손되고 만다. 이에 전투에 임하지 않는 사나다와 아나라이저가 미사일의 내부로 침입해서 역회전을 시키기로 한다.

워프하는 적 비행선

폭탄 투하

드릴 역회전 성공!

아이하라 : 함장님! 적 함대로부터 무전입니다!

오키타 : 연결하라!

도메르 : 나는 가미라스군의 은하계 방면 사령장관 도메르다.

오키타 : 도메르 사령관…, 내가 함장인 오키타다.

도메르 : 우리의 항공모함의 작전, 그리고 침입한 병사들을 퇴치한 그 솜씨…, 당신과 야마토의 승무원들의 용기와 결단과 지혜에 경의를 표한다.

오키타 : 도메르 사령관. 우리는 서로 각자의 별을 위해서 싸워 왔다. 하지만 더이상의 희생은 바라지 않는다. 부탁한다! 우리를 이스칸달로 보내주게!

도메르 : 오키타 함장, 안타깝지만 그럴 순 없다! 당신이 지구를 구하기 위하여 싸우고 있는 것처럼, 나도 가미라스의 운명을 걸고 싸우고 있는 것이다! 나는 내 목숨을 걸어서라도 야마토를 이스칸달로 보낼 수는 없

자폭하는 도메르

MEMO

미사일 제거에 성공하면 적들이 자폭을 감행한다. 3대의 항공모함이 돌진해오는데 레이더가 작동되지 않으므로 눈으로 직접 보면서 격침시켜야 한다. 그런데 이 3대를 모두 격침시키면 단거리 워프 장치를 탑재한 적의 본함이 야마토의 아래로 밀착한다. 다시 백병전 개시! 야마토 내부에 침입한 적을 모두 쓰러뜨리도록 하자. 참고로 야마토의 내부 구조는 예전과 동일하다.

내부로 침입한 적을 쓰러뜨리자

PLAY STATION

이마토도 큰 타격을 입는다

다! 마지막으로… 당신과 같은 용사와 만날 수 있던 것을 영광으로 생각한다. 가라미스 성과 지구의 미래에 영광이 있으리!!

아이하라: 통신이 단절되었습니다!

고다이: 마지막 저 말은 무슨 뜻이지?

오키타: 안돼! 그는 전함과 함께 자폭할 생각이다! 전원 상갑판으로 피난하라! 제6, 제7, 제8 대방사선 방벽 작동!

쾅~!!

MEMO

이 이벤트가 끝나면 너무 무리하지 말고 사나다를 이용해서 충분히 회복한 다음에 항해를 하도록 하자. 현 시점에서 야마토의 본체 파손이 90%를 넘었기 때문에 자칫하면 당하기가 쉽기 때문이다. 항해를 하지 않더라도 수리할 수 있으므로 80% 이상 수리한 다음에 이동하는 것이 좋다.

야마토의 손상이 너무 심하다

제 9장. 머나먼 별(遙かなる星)

지구 출발 후 200일 이내

드디어 대마젤란 성운에 도착한 야마토. 이곳에 도착하면 스타샤로부터 전파가 와서 이스칸달로의 지도를 보내준다. 이스칸달은 우측 상단에 보이는 선저 성운의 제 1혹성이다. 중앙에 있는 파란 부분은 가라미스의 공장 요새. 야마토는 공장 요새를 폭파하고 이스칸달로 향한다는 계획을 세운다. 그런데 여기서 공장 요새 전방에 아주 강력한 방어막이 설치되어 있는 것을 탐지하고 좌측이나 우측 상단 중 한 곳을 선택하여 그곳에 있는 방어막 설치 기지를 파괴하기로 한다.

이스칸달은 이제 눈앞에 있다

이벤트 방어막 설치 요새 파괴

어느 쪽이든지 상관은 없다. 가까운 성운으로 들어가서 안쪽으로 깊숙이 들어가면 방어막 설치를 위한 소행성이 있다. 이 때 적기가 출현하는데, 이 적기를 전부 격침시키면 소행성을 주포로 파괴할 수 있다.

시마: 후우, 겨우 이겼군.

고다이: 좋아! 주포 발사 준비! 목표는 적 방어막 설치 요새!

방어막 설치 요새

주포 발사!!

유키: 적 요새 폭파 확인!

카토우: 이야~. 거의 불꽃 놀이군.

유키: 적 방어막이 제거되었습니다!

고다이: 좋아! 분명 이 앞에는 적의 공장 요새가 있었지?

이벤트 가미라스 공장 요새

이곳에 도착하면 요새로부터 소형 전투기들이 대거 출현한다. 함재기나 대공 기관총으로 무찌르자.

고다이: 이걸로 끝이군. 좋아! 주포 발사!!

쾅~!! 레이저 포가 흡수된다.

시마: 뭐야!? 멀쩡하잖아!

유키: 외부에 특수한 방어막이 있어서 충격파를 흡수하고 있습니다!

고다이: 하지만 적의 전투기가 나타난 것으로 보아 어딘가에 출입구가 있을 거야. 소형 함재기라면 들어갈 수 있을 지도 몰라.

시마: 그렇다면 내부에서 파괴하자는 거야?

고다이: 외부에서 파괴할 수 없다면 그렇게라도 해야겠지.

가미라스의 공장 요새

외부의 충격을 흡수해 버린다

백병전 감행!!

MEMO

이번 백병전은 곳곳에 트랩이 있고 적도 많이 나오기 때문에 조금 까다롭다. 조편성에는 공작병이 필수이며 공격병도 종류별로 다 있어야 할 것이다. 위생병을 제외한 5명이 뭉쳐 다니면서 적을 모두 제거한 다음 위생병으로 회복시켜주자. 요새를 폭파하면 이제 드디어 선저 성운으로 가게 된다.

드디어 이스칸달로…

이벤트 이스칸달 도착

고다이: 드디어 이스칸달이군.

시마: 응!? 이럴 리가 없는데.

고다이: 왜 그래?

시마: 이걸 봐(스크린에 별이 출력된다). 이것이 이스칸달이다. 지구의 약 1.3배로….

고다이: 하고 싶은 말이 뭐냐고! 뭐가 그렇게 이상하다는 거야?

시마: 그러니까, 선저 성운 제 1 혹성 이스칸달이… 2개야. 화면에 출력할게.

고다이: 그렇군. 분명히 2개 있어.

사나다: 아마도 쌍둥이 별이라는 것이겠지. 이스칸달은 2연성(2連星)이었다고 생각할 수밖에 없겠어.

고다이: 뭐, 어때. 이스칸달은 많을수록

좋지 않아?

유키 : 레이더에 적기 반응! 에리어 중앙에 출현!!

고다이 : 뭐야! 어디에서 나타난 거야!

유키 : 그게 믿을 수 없지만…. 적은 이스칸달에서부터 나타났어!

고다이 : 그런 바보 같은!!

출력된 화면

전투 후

유키 : 방해전파 발생! 레이더가 작동되지 않습니다.

시마 : 이쪽도 그래! 젠장! 아까 함대가 전파 방해용 이물질을 뿌려 놓은 것이군. 적은 처음부터 이 방해전파를 목적으로 한 거야!

고다이 : 이봐, 그 적이라는 게 도대체 누구야? 설마 이스칸달도 우리의 적이라는 것은 아니겠지?

시마 : 그렇지 않으면 설명할 수가 없어.

고다이 : 무슨 말을 하는 지 알고나 있는 거야?

사나다 : 잠시 기다려! 지금 적기의 잔해를 수거해서 분석중이다. 결과가 나오면 모든 진상을 알 수 있겠지.

고다이 : 어때요? 사나다씨.

사나다 : 결과가 나왔다. 이건 가미라스야!!

시마 : 설마!! 그렇다면 우리는 이스칸달에 온 것이 아니라, 가미라스 본성에 와버린거야!?

고다이 : 맞아! 우리는 가미라스의 본성이 어디에 있는 것인지 몰라! 그러고 보면 눈앞에 있는 이스칸달을 자칭하는 저 별이야말로 가미라스의 본성인 것이 아닐까?

두 개의 혹성이 다름이난 가미라스의 본성?

아이하라 : 함장 대리님! 이스칸달로부터 메시지가 왔습니다!

고다이 : 연결해!

메시지 : 야마토의 여러분. 가미라스에 의해 전파가 방해되고 있습니다. 예상하고 있던 일이지만 여러분은 이제부터 스스로의 힘으로 가미라스의 방해를 이겨내고 이스칸달로 오셔야 합니다. 여기까지 오셨으니 이제 보았을 겁니다. 저희들의 별은 쌍둥이 별…. 하나가 가미라스이고, 하나가 이스칸달입니다. 저는 이스칸달에서 여러분을 기다리고 있겠습니다.

아이하라 : 방해 전파가 너무 심해서 통신이 두절되었습니다.

사나다 : 우리들이 택한 항로는 틀린 게 아니었군. 우리는 분명히 이스칸달에 온 거야. 그와 동시에 가미라스 본성에도 온 거지.

고다이 : 의무실에 가서 함장님께 보고하고 올게!

고다이 : 함장님!

오키타 : 메시지는 나도 들었다. 눈앞에 있는 가미라스를 어떻게 하지 않고는 이스칸달로 갈 수는 없다. 해라, 고다이!

고다이 : 예!

스타샤로부터의 메시지

함장도 가미라스와의 결전에 동의한다

이후, 가미라스의 자력에 인해 야마토는 가미라스 본성에 빨려 들어간다. 야마토가 분화구 같은 곳에 빠지자. 입구가 특수 방어막으로 막혀 버린다. 그 안은 지하 세계. 그곳에서 본 가미라스는 너무나도 황폐한 별이었다. 생존을 위해 다소의 방사능을 필요로 하는 가미라스 성인들이지만 이곳의 방사능은 농도가 너무 강한데다가 산성 물질이 다량으로 방출되어 있던 것이다. 즉, 가미라스 성인들은 자신들의 별의 멸망하려고 하자, 결국 다른 곳으로 이주할 계획을 세웠고 그 대상을 지구로 삼았던 것이다.

입구가 막힌다!

이곳이 가미라스 본성!?

데스라 총독의 공격 명령이 떨어지면 야마토는 가미라스의 함대에게 포위당한다. 이곳은 사방이 너무 좁아서 야마토가 제대로 항해할 수가 없고 단지 선회만 할 수 있을 뿐이다. 적 함대가 3대씩 여러 번 나타나는데 여기서 자동포격에 의존했다가는 절대로 이길 수 없다. 선회해서 사정범위에 들어온 적은 무조건 수동포격으로 격침하자. 적의 B. Ship은 파워가 강력하기 때문에 최우선으로 격침하도록 하자.

좁은 곳에서의 전투

유키 : 또 다시 적기 출현! 계속해서 출현하고 있습니다!

야마토 : 젠장! 끝도 없군! 지금은 어떻게 버티고 있지만, 이 상태로 계속 가면 언젠가는 야마토가 당하고 말아!

오키타 : 당황하지 마라. 고다이, 파동포를 사용하라.

고다이 : 파동포!? 이런 좁은 공간에서 말입니까? 게다가 야마토가 움직이지 못하는 지금, 여러 방향에서 오는 적기들을 파동포로 격침하는 것은 무리입니다!

오키타 : 적을 노릴 필요는 없다. 그냥 쏘기만 하면 돼. 이 아래에 있는 유기물질의 바다는 아마도 지하에 존재하는 화산지대의 영향으로 생긴 것이다. 이곳의 지형도 예전에 화산 폭발이 있었다는 것을 보여주고 있다. 파동포로 지하에 있는 휴화산에 충격을 주는 것이다.

파동 엔진 연결!

파동포 발포!

화산 폭발로 일대가 쑥밭이 된다

파동포를 발포하자, 화산들이 일제히 폭발하기 시작한다. 그 영향은 실로 어마어마한 것으로 그 일대의 적들을 파괴하는 것은 물론, 지상에 있는 가미라스의 도시에도 엄청난 충격을 준다. 야마토를 저지하고 있던 자력의 힘이 풀리자 고다이는 가미라스의 본기지를 향해 주포 발포를 명한다.

제 1 주포 발포!!

이벤트 이스칸달 도착!

오키타(방송): 제군들, 함장이다. 우리들은 드디어 이스칸달에 도착할 수가 있었다. 보아라, 이 아름다운 별을. 지금 제군들 앞에 이스칸달이 있는 것이다. 이 전함의 함장으로서 제군들에게 한 마디만 하겠다. "고맙다." 이상이다.

방송을 하는 오키타 함장

드디어 이스칸달에~

착륙 후

시마: 아름다운 곳이군. 정말 깨끗해.

고다이: 이건 거의 과학의 이상형에 가까운데?

유키: 저기 보이는 사람이 스타샤가 아닐까?

사나다: 어? 이렇게 보니까 유키하고 닮았네.

스타샤: 이스칸달에 잘 오셨습니다. 제가 스타샤입니다.

고다이: 저는 대리 함장인 고다이입니다. 이쪽은….

스타샤: 사샤! 야마토에 타고 있었니? 연락이라도 해주지 그랬어! 걱정했잖니!

시마: 사샤라면 캡슐을 가지고 왔던 그 여자분….

스타샤: 그럼 당신은…?

유키: 전 야마토의 승무원인 모리 유키라고 합니다.

스타샤: 그럼 제 동생은 어떻게 되었죠?

고다이: 동생분의 우주선은 화성에 불시착했습니다. 저와 시마가 첫 발견자이지만, 발견했을 때에는 이미…. 하지만 동생분께서 가져다주신 캡슐 덕분에 파동 엔진의 설계도와 스타샤의 메시지를 받을 수가 있었습니다. 지구의 은인이죠….

스타샤: 아뇨, 사샤는 작은 계기가 되었을 뿐이에요. 여러분은 여러분의 힘으로 이곳까지 온 것입니다. 언제나, 그리고 누구나가 내일의 행복은 자신의 힘으로 찾는 거예요.

스타샤와의 만남

저녁 때쯤 되면 코스모크리너의 운반작업이 완료된다. 사나다의 말에 의하면 자세한 설계도와 함께 아직 미완성인 제품을 대량으로 실었으며 복귀 중에 조립하면 지구에 도착하자마자 사용할 수 있다고 한다. 한편, 유키와 고다이는 스타샤와 함께 사샤의 장례식에 참석한다.

스타샤: 동생의 장례식에 동행해 주셔서 감사합니다. 고다이, 유키. 이제 사샤도 이스칸달의 대지에 돌아갈 수 있겠군요.

고다이: 이것들이 전부 묘지인 줄은 몰랐어요.

유키: 저어, 스타샤. 저희들은 이스칸달에 와서 여러 가지 물건들을 보았지만, 당신 이외의 사람은 한 명도 보질 못했어요. 모두들 어디에 계신 거죠?

스타샤: 모두 여기에 있어요.

고다이: 네? 그럼 이스칸달 사람들은 모두 죽은 것인가요?

스타샤: 그렇습니다. 왕족의 딸인 저와 사샤만이 마지막 이스칸달 사람이었지요. 사샤가 죽은 지금은 저 혼자입니다. 코스모크리너를 완성시키지 못하고 드리게 된 점도 그 때문입니다.

유키: 어떻게 이런 일이….

스타샤: 운명이죠. 모든 생물에는 수명이 있습니다. 이 이스칸달과 가미라스는 별로서의 생명이 끝나가고 있어요. 저희들은 운명에 따라서 별과 함께 사라지는 길을 택했습니다. 하지만 가미라스는 운명에 거스르는 길을 택했죠. 지구를 제 2의 가미라스로 만들 생각이었던 것입니다. 하지만 결국 둘 다 운명의 흐름에 이길 수는 없었죠. 자~ 도시로 돌아가죠. 만나게 해 드릴 분이 있습니다.

고다이: 네? 하지만 당신 이외에는 모두 죽었잖아요?

스타샤: 그분은 지구인입니다. 부상을 입고 표류하던 것을 제가 구했죠. 아직 치료중입니다만, 야마토가 돌아갈 때 같이 가주셨으면 합니다.

이벤트 형제의 만남

삑~(문이 열린다).

고다이: 형!

마모루: 스스무! 스스무 아니냐!?

고다이: 형! 살아있었구나! 형!!

죽은 줄 알았던 형과 재회하는 고다이

스타샤는 고다이 마모루를 치료해주면서 그를 사랑하게 되었다. 이를 눈치챈 유키가 스타샤에게 마모루가 떠나기 전에 마음을 전하라는 말을 해준다. 다음 날, 고다이와 유키는 마모루를 야마토에 데려 온다.

마모루: 이것이 야마토인가!

마모루: 오키타 함장님!!

오키타: 고다이! 살아 있었구나!

마모루: 정말 이루 말할 수 없을 정도로 많은 일이 있었지만, 함장님께서 말씀하신 "죽지 마라"라는 말을 떠올려서…. 결국 죽지 않고 이곳에 오게 되었습니다.

오키타: 괜찮다…. 자네가 살아있었다는 것만으로 정말 감사하네….

사나다: 고다이 마모루가 살아있다구요!? 앗! 함장님! 죄송합니다!

오키타: 괜찮다. 자네들은 동기 아닌가. 고다이가 살아있으니 기뻐하는 것도 당연하지.

마모루: 사나다!

사나다: 고다이! 하하하! 정말 끈질긴 것 하나는 수준급이군!

마모루: 그건 피차 일반이야!

모두들: 고다이의 형이 살아있다면서!?(우르르 몰려온다)

오키타 함장과의 재회

사나다와 함께 기뻐한다

모여드는 야마토 승무원들

스타샤는 함장의 권유에도 불구하고 이 별을 떠날 수 없다고 한다. 결국 마모루만 함께 돌아가기로 하고 스타샤는 마모루와 아쉬운 작별을 하게 된다.

마모루: 잘 있어, 스타샤.

스타샤: 마모루…, 사랑해요…(도망가는 스타샤)

마모루: !? 스타샤!!(그녀를 쫓아간다)

고다이: 형!

마모루: 미안해, 스스무! 스타샤!!(둘은 포옹한다)

고다이: 형~, 잘 있어~!

마모루: 너도 열심히 해~!

유키: 잘 있어요~, 스타샤~! 마모루~!

스타샤의 사랑을 확인한 마모루는 그녀와 함께 있기로 한다. 곧이어 야마토로부터 멀어지는 스타샤의 배.

고다이: 신기한 일이야.

유키: 뭐가?

고다이: 이제 형과는 다시는 만날 수 없는데 신기하게도 전혀 슬프지 않아. 반대로 엄청나게 축복하고 싶어. 아무리 이스칸달의 수명이 다하고 있다지만, 그건 어

디디까지나 인간의 입장이야. 이 별이 앞으로 죽을 때까지는 수십 만년이라는 세월이 걸릴 거야. 형과 스타샤는 새로운 이스칸달의 아담과 이브가 될 거야. 분명히…. 자아! 지구로 돌아가자!!

엔딩

이스칸달 출발 12일 후: 7색 성단 구역

이스칸달 출발 23일 후: 바란 성 구역

이스칸달 출발 36일 후: 마그네트론 웨이브 요새 흔적

이스칸달 출발 76일 후: 문어 성단 구역

이스칸달 출발 144일 후: 은하계 오리온 성좌

지나왔던 곳을 보여준다

이벤트 살아있는 총독 데스라!

데스라: 데스라 포 발사 준비! 흥, 야마토는 이 데스라가 그 때 죽은 줄 알았겠지. 하지만 난 그 때 가미카스로 탈출했다. 너희들을 죽이기 위해서!

병사: 데스라 포 발사 준비 완료!

데스라: 후후후, 야마토여 보아라. 이것이 가미라스의 승리의 빛이다. 야마토여 들어라. 이것이 지구 멸망의 소리다. …데스라 포, 발사!!

데스라 총독이 살아 있었다니!

야마토의 사각지대에서 데스라 포가 발포된다. 하지만 간발의 차이로 워프 항법에 돌입하는 야마토. 이에 데스라 총독도 워프 항법을 명령한다. 그 후, 궤도를 잘못 계산한 데스라의 전함은 워프 종료시 야마토와 충돌한다. 데스라는 야마토에 케이블을 연결, 야마토 내부에 방사능 가스를 방출시킨 후에 백병전을 강행한다.

야마토와 충돌하는 적 전함

MEMO

마지막 전투이다. 목표는 물론 데스라를 쓰러뜨리는 것. 야마토 내부에 침입한 적을 모조리 무찌르고 데스라가 있는 곳으로 가자. 데스라는 특수한 방어막으로 몸을 보호하기 때문에 모든 대원들이 일제히 공격해야 한다. 에너지가 모두 소모되면 데스라가 철수한다

자신도 백병전에 가담한다

사나다: 이봐, 유키! 뭐하는 거야!

유키: 방사능을 제거해야 해요.

사나다: 하지만 그 코스모크리너는 아직 시험 가동도 하지 않은 거야!

유키: 그럼 지금이야말로 시험 가동을 해볼 때에요!

사나다: 가스가 벌써 이 근처까지 오고 있어. 도망가려면 지금뿐이야!

유키: 전 상관없어요! 고다이를 살려야 해요!

사나다: 알았다. 내가 전원을 넣을 테니까 그 쪽에서 기동 원자의 진동스위치를 누른 후, 레버를 아래로 내려라! 자, 해!

우웅~!

사나다: 성공이다! 유키!

유키: ….

사나다: 유키?

유키가 쓰러진다.

갑자기 쓰러지는 유키

데스라가 철수하자, 고다이 일행이 돌아온다. 그러나 그들을 기다리고 있던 것은 코스모크리너의 부작용과 유키의 죽음…. 코스모크리너가 작동하면 주위의 산소를 분해하는 바람에 유키의 체내 산소량이 격감해서 죽은 것이다. 슬퍼하는 고다이는 함장의 격려를 받고 다시 임무에 임한다. 유키를 위해서도 반드시 지구를 구하겠다는 일념하에…. 이윽고 지구가 보이는 곳에 오자, 모두가 기뻐하는 가운데, 고다이는 유키의 시신을 안고 나온다.

고다이: 유키, 보이니? 이제 지구에 왔어.

시마: 고다이….

고다이: 넌 언제나 대원들의 누나와 같은 존재였지. 모두에게 많은 신경을 써주고…. 정말 좋아했었는데…. 날 두고 혼자서 어디로 가버린 거야… 유키….

아이하라: 비상! 우현 후방에 미확인 비행물체 발견! 데스라 전함입니다!

데스라 전함

병사: 야마토를 포착했습니다! 다시 사정거리에 들어왔습니다!

데스라: 데스라 포 발사 준비!

병사: 데스라 포 발사 준비!

데스라: 야마토여, 이번이 마지막이다. 고향인 지구 앞에서 우주의 먼지가 되어 버려라!

병사: 에너지 120%! 발사 준비 완료!

데스라: 잘 가라 야마토!

데스라 포가 발사되면서 야마토를 향해 날아온다. 그 순간 사나다가 어떤 단추를 누르자, 야마토의 주위를 이상한 빛이 감싼다. 그러자 데스라 포가 반사되면서 데스라의 전함을 파괴하고 만다.

사나다: 휴우, 명왕성의 반사 위성을 보고 몰래 만든 공간 자력기야. 한 번밖에 사용하지 못하지만, 도움이 된 것 같군.

시마: 사나다씨! 도대체 무슨 일이 일어난 건가 했어요!

고다이: 유키, 보이니? 저 빛이…. 저게 바로 지구의 영원한 평화를 약속하는 빛이야.

가미라스의 최후

함장실

오키타: 끝났군…. 지구로군…. 모든 것이 다 그리워…(사진을 보다가 결국 숨을 거두고 만다).

야마토 통제실

유키: 음….

고다이: 응? 설마!!

유키: 고다이? 난 도대체….

고다이: 유키!!(껴안는다.)

유키: 고다이! 무사했구나!

고다이: 당연하지! 그렇게 쉽게 죽지는 않아!

살아난 유키를 보고 함께 기뻐하는 대원들

유키: 고다이….

시마: 오오! 유키가 되살아났다!

모두들: 하하하! 정말 잘 됐어!!

고다이: 저걸 봐.

유키: 어머! 지구잖아! 정말로 지구야!?

고다이: 그래, 돌아온 거야!!

서기 2200년 9월 6일
야마토 지구로 생환

지구로 돌아온 야마토!!

© BANDAI

악몽의 마을속으로…

사일런트 힐

코나미로서는 최초로 시도하는 호러 어드벤처 「사일런트 힐」이 영문판으로 먼저 등장하였다. 「미스트」나 「일곱 번째 손님」을 연상시키는 고난이도의 수수께끼와 공포감을 느끼게 해주는 음산한 분위기, 그리고 플레이어의 상상력을 자극하는 스토리는 어느 하나 흠잡을 데가 없다. 자! 이제 공포의 세계로 한 걸음씩 내디뎌 보자.

제작사: 코나미
장르: 호러 어드벤처
발매일: 2월 23일
발매가: 오픈 프라이스

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

조작키 설명

기본 조작

↑: 전진
↓: 후퇴
←: 좌로 선회
→: 우로 선회
×버튼: 액션, 선택
○버튼: 라이트, 취소
△버튼: 지도화면, 취소
□버튼: 달리기, 취소
R1 버튼: 우로 이동
L1 버튼: 좌로 이동
R2 버튼: 조준
L2 버튼: 시점 변환
셀렉트 버튼: 아이템 화면
스타트 버튼: 일시정지, 선택, 화면 넘어감

특수 조작

L1 + R1 버튼: 180도 회전
L1 + △버튼: 왼쪽으로 달리기
R1 + △버튼: 오른쪽으로 달리기
방향키 ↓ + △버튼: 뒤로 물러서기
방향키 ←, ↓: 오른쪽으로 돌며 왼쪽으로 후퇴
방향키 →, ↓: 왼쪽으로 돌며 오른쪽으로 후퇴

SILENT HILL

게임 진행에 도움이 되는 사항

● 시점 변환에 대해서

「바이오 해저드」 나 「메탈기어」와 같은 3D게임의 고정된 시점 시스템과는 달리 이 게임에서는 플레이어의 상황에 맞춰서 시점을 변환할 수 있다. 이동, 정지, 전투(높아서 안 보이는 적 출현시)시 L2 버튼을 누르면 플레이어의 시점이 상황에 맞게 변한다

이 시점에서

다른 시점으로 변한다

● 무기 사용에 대하여

도검류의 무기를 장착하고 있는 경우, L2 버튼을 누르고 있는 상태에서 ×버튼을 누르고 있으면 강한 일격이 나오며 ×버튼을 연타하면 위력은 약하지만 범위가 넓은 연타성 공격을 가할 수 있다. 총기 계열의 무기의 경우, 이동하면서 사용할 수 있는 것과 이동시에는 사용할 수 없는 것으로 구분된다.

뭐니뭐니해도 망치가 최고!

● 라디오에 대하여

일종의 몬스터 탐지기인 라디오는 몬스터의 위치에 따라서 소리와 방향이 달라진다. 단, 지하터널에서는 작동되지 않으므로 유의하도록 하자.

● 회중 전등에 대하여

회중 전등의 ON/OFF 스위치는 괜히 있는 것이 아니다. 몬스터도 눈과 귀가 있기 때문에 빛과 소리가 있는 곳으로 다가오기 마련이다. 따라서 라이트를 끄고 진행하면 너무 가까이 다가가지 않는 한 몬스터의 공격을 어느 정도 피할 수 있다. .

● 밟기와 차기

몬스터는 일정한 대미지를 받으면 기절 상태가 되는데 이때 가까이 다가가서 ×버튼을 누르면 밟기나 차기의 끝내기 기술이 나간다.

아자~ 잭키의 걷어차기다!

● 지도에 대해서

지도에는 여러 가지 정보가 표시되어 매우 유용하게 쓸 수 있다. 그러므로 새로운 장소로 이동시에는 반드시 그 곳의 지도를 얻도록 하자.

이벤트, 끊어진 길, 열지 못하는 문 등 여러 가지 정보를 얻을 수 있다

● 시간에 구애받지 말자

이 게임의 엔딩 등급에 있어서 플레이 시간은 아무런 영향을 끼치지 못한다. 오히려 게임시 입수한 아이템의 갯수가 플레이 평가에 영향을 끼치는 요소가 되므로 지도상에 표시되어 있는 핑크나 보라색의 건물, 큰 글씨로 표시되어 있는 곳은 한 번쯤 가보도록 하자.

자신의 플레이 스타일을 알 수 있다

● 체력에 대해서

아이템 화면에는 주인공의 체력이 색깔로 표시되는데 체력이 소모될수록 녹색에서 황색, 빨간색으로 점차 바뀌며 진동 패드인 경우에는 진동이 정도가 점차 강해진다.

등장 캐릭터 소개

이 게임의 주인공인 30대 중반의 평범한 남자. 휴가를 보내기 위해 휴양지인 사일런트 힐을 찾아오던 중, 생각지도 못한 교통사고를 당하는 바람에 이번 사건에 휘말려든다

해럴드 해리 메이슨

주인공 해리의 7살 먹은 외동딸로 교통사고가 난 후 어디론가 자취를 감추어 버린다

쉐릴 메이슨

시빌 베넷트

사일런트 힐의 옆 마을 '브라암즈' 시의 경찰로 소식이 두절된 사일런트 힐을 조사하기 위해 파견된다. 주인공에게 여러모로 도움을 주는 캐릭터이다

리사 갈렌드

사일런트 힐의 병원에 근무하는 20대의 미모 간호사로 주인공과 평범하지 않은 경로로 만나게 된다. 다른 세계 병원의 유일한 생존자

마이클 카우프만

병원 원장인 50대의 의사. 듬직한 체격에서 왠지 카리스마가 느껴지지만 어딘가 수상쩍은 행동을 한다

달리아 길레스피

교회에서 만나게 되는 노파로 이번 사건에 대해 무언가를 알고 있는 듯 하다. 여러 장소로 주인공을 인도한다

엘리사 길레스피

병원의 비디오에서 볼 수 있는 소녀. 무슨 이유에서인지 주인공의 눈앞에 환영으로 자주 나타난다

아이템 설명

● 통상 아이템

건강 음료(Health Drink)

체력을 일정치 만큼 회복시켜준다

응급처치 세트(First Aid Kit)

체력을 완전히 회복시켜준다

앰플(Ampoule)

체력을 회복시켜주는 한편 일정시간동안 적 공격 대미지의 양을 줄여준다

권총 탄환(Handgun Bullets)

말 그대로 권총의 탄환이다

라이플 탄환(Rifle Shells)

사냥용 라이플의 탄환

샷건 탄환(Shotgun Shells)

샷건의 탄환

회중 전등(Flashlight)

어두운 곳에서 사용하는 휴대용 전등

휴대용 라디오(Pocket Radio)

몬스터 탐지기. 소리로 적 몬스터의 위치를 알려준다

● 무기 아이템

부엌 칼(Kitchen knife)

기본적인 도검류의 무기. 위력이 약해서 별로 쓰이지 않는다

쇠파이프(Steel Pipe)

쉐릴의 스케치북 옆에서 얻을 수 있는 무기

망치(Hammer)

병원 지하의 발전실에 있는 무기로 위력이 매우 강력하다

도끼(Axe)

골동품 상점 제단 옆에서 얻을 수 있다. 위력은 보통

권총(Handgun)

기본적인 화기. 시빌에게서 얻을 수 있다

사냥용 라이플(Hunting Rifle)

사일런트 힐 타운 센터에서 얻을 수 있는 강력한 무기

샷건(Shotgun)

다른 세계의 학교 1층 남자화장실에서 얻을 수 있다

● 이벤트 아이템

집 열쇠(House Key)

레빈 거리의 개집에서 발견할 수 있다

사자의 열쇠(Key of Lion)

올드 사일런트 힐의 북동쪽 경찰차 트렁크에서 얻을 수 있다

나무꾼의 열쇠(Key of Woodman)

농구대가 있는 집에서 얻을 수 있다

허수아비의 열쇠(Key of Scarecrow)

외나무 다리가 있는 집앞에서 얻을 수 있다

지하실 열쇠(Basement Key)

병원의 회의실에서 얻을 수 있다

교실 열쇠(Classroom Key)

다른 세계의 옥상 하수도 안에서 발견할 수 있다

K · 고든 열쇠(K.Gordon Key)

학교 보일러실에서 얻을 수 있다

도개교 열쇠(Drawbridge Key)

교회에서 얻을 수 있다

도서관 준비실 열쇠(Library Reserve Key)

다른 세계의 학교 락커룸에서 얻을 수 있다

지하실 창고 열쇠(Basement Storeroom Key)

다른 세계의 병원 수술실에서 얻을 수 있다

진찰실 열쇠(Examination Room Key)

다른 세계의 병원 지하에서 얻을 수 있다

골동품 상점 열쇠(Antique Shop Key)

달리아로부터 받게 되는 열쇠로 병원 검사실 책상위에 있다

하수구 열쇠(Sewer Key)

강가로 연결된 지하터널에서 얻을 수 있다

오피엘의 열쇠(Key of Ophiel)

어딘지 모르는 곳(Nowhere) 수도꼭지가 있는 방에서 얻을 수 있다

하기스의 열쇠(Key of Hagith)

어딘지 모르는 곳의 시계가 있는 방에서 얻을 수 있다

펠렉의 열쇠(Key of Phaleg)

어딘지 모르는 곳의 새장이 있는 방에서 얻을 수 있다

베더의 열쇠(Key of Bethor)

젤리 과자 안에 있는 열쇠

아레트론의 열쇠(Key of Aratron)

어딘지 모르는 곳의 철판이 있는 방에서 얻을 수 있다

노트(Note: to School)

스케치북 옆에서 얻을 수 있다

노트 2(Note: Doghouse)

개집 끝에서 얻을 수 있다

그림 카드(Picture Card)

다른 세계의 학교 1층 교실에서 얻을 수 있다

하수도 출구 열쇠(Sewer Exit Key)

강가로 연결된 지하터널의 흙탕물에서 얻을 수 있다

화학 약품(Chemical)

학교 2층의 실험 도구실에서 얻을 수 있다

금메달(Gold Medallion)

학교의 화학실험실에서 얻을 수 있다

은메달(Silver Medallion)

학교의 음악실에서 얻을 수 있다

고무 공(Rubber Ball)

다른 세계의 학교 1층 창고에서 얻을 수 있다

프라우로스(Flauros)

교회에 있는 달리아로부터 받을 수 있다

플라스틱 병(Plastic Bottle)

병원 식당에서 얻을 수 있다

아우로보로스의 원판 (Disk of Ouroboros)

어딘지 모르는 곳의 이라트론의 방에서 얻을 수 있다

소독용 알콜 (Disinfecting Alcohol)

다른 세계의 병원 집중치료실에서 얻을 수 있다

솔로몬의 부적 (Amulet of Solomon)

어딘지 모르는 곳의 오피엘의 방 끝에서 얻을 수 있다

멜키어의 단검 (Dagger of Melchior)

어딘지 모르는 곳의 식당에서 얻을 수 있다

거북이의 판(Plate of Turtle)

다른 세계의 병원 3층 남자화장실에서 얻을 수 있다

모자 쓴 사람의 판(Plate of Hatter)

다른 세계의 병원 2층 204호실에서 얻을 수 있다

고양이의 판(Plate of Cat)

다른 세계의 병원 3층 306호실에서 얻을 수 있다

여왕의 판(Plate of Queen)

다른 세계의 병원 1층 관리인실에서 얻을 수 있다

혈액 주머니(Blood Pack)

다른 세계의 병원 3층 창고방에서 얻을 수 있다

라이터(Lighter)

다른 세계의 병원 2층 201호실에서 얻을 수 있다

비디오 테이프(Video Tape)

다른 세계의 병원 지하에서 얻을 수 있다

카우프만의 열쇠(Kaufmann Key)

에니의 술집에서 얻을 수 있다

영수증(Receipt)

에니의 술집에서 얻을 수 있다

안전 열쇠(Safe Key)

인디아나 러너 편의점에서 얻을 수 있다

새장 열쇠(Bird Cage Key)

어딘지 모르는 곳(Nowhere)의 3층 왼쪽 방에서 얻을 수 있다

모터사이클 열쇠(Motorcycle Key)

모텔의 카우프만 박사 방의 장농 근처에서 얻을 수 있다

마그넷(Magnet)

모텔의 사무실 소파 위에서 얻을 수 있다

펜치(Pliers)

어딘지 모르는 곳의 수술실에서 얻을 수 있다

스크루 드라이버(Screwdriver)

어딘지 모르는 곳의 수술실에서 얻을 수 있다

카메라(Camera)

어딘지 모르는 곳의 2층에서 얻을 수 있다

계약의 반지(Ring of Contact)

어딘지 모르는 곳의 2층 보석상에서 얻을 수 있다

시간의 돌(Stone of Time)

어딘지 모르는 곳의 수수께끼의 방에서 얻을 수 있다

수은 장식(Crest of Mercury)

어딘지 모르는 곳의 2층 보석상에서 얻을 수 있다

이집트의 십자가(Ankh)

어딘지 모르는 곳의 낙서가 있는 방에서 얻을 수 있다

● 그 밖의 아이템(세이브 데이터(Next Fear)로 이어서 플레이했을 때 얻을 수 있는 아이템)

가솔린 탱크(Gasoline Tank)

○주유소에서 얻을 수 있다

○한번만 사용할 수 있으므로 체인 톱와 락 드릴중 하나만 선택해야 한다

체인 톱(Chain Saw)

○체인 톱 상점의 전시대에서 얻을 수 있다(가솔린 탱크가 필요)

○적에게 갖다대기만 해도 공격이 이루어진다. 위력은 보통

암석 드릴(Rock Drill)

○도개교 제어실 아래층 창고에서 얻을 수 있다(가솔린 탱크 필요)

○상, 중, 하단의 공격이 가능하다

카타나(Katana)

○개집이 있는 집의 안쪽 방에서 얻을 수 있다

○최고의 위력을 가지고 있지만 쓰기가 생각보다 쉽지 않다

채널링 스톤(Channeling Stone)

○편의점에서 얻을 수 있다

○등대에서 사용하면 이런 것들이 나타난다

올드 사일런트 힐의 전체 지도

SILENT HILL
FINNEY St.
BACHMAN Rd.
LEVIN St.
MATHESON St.
OLD SILENT HILL
MIDWICH St.
ELLROY St.
BLOCH St.
GAS STATION
Balkan Church
Midwich Elementary School
K.Gordon
BRADBURY St.
CENTRAL SILENTHILL

스토리 공략

Scene 1. 쉐릴을 찾아서…

게임의 시작은 안개가 자욱한 거리에서 시작된다. 정신을 차린 해리는 딸 쉐릴이 사라진 사실을 알게 되는데…. 차밖으로 나오는 해리. 그는 안개속에서 쉐릴의 모습을 발견한다. 쉐릴의 모습을 뒤따라간 해리가 도착한 곳은 어떤 골목길. 그런데 갑자기 주변이 어두워진다. 불을 켠 다음 철조망 사이로 계속 진행하다 보면 처참하게 죽은 시체가 철조망에 걸려있다. 이때 갑자기 나타나는 꼬마 좀비들. 주인공은 그들의 공격으로 정신을 잃

고 쓰러진다.

이곳을 기억하지

슬슬 무서워지기 시작한다

해리가 정신을 차린 곳은 어느 카페 안…

해리 : 꿈을 꾼건가?

시빌 : 괜찮아요?

해리 : 트럭에 치었던 것 같은데, 뭐 괜찮습니다.

시빌 : 잘됐군요. 이곳에 살고 있나요? 이곳에 무슨 일이 일어나고 있죠?

해리 : 잠깐, 난 여행객일뿐입니다. 휴가를 내서 이곳에 왔죠. 조금 전에, 나도 무슨 일이 있었는지 모릅니다. 알아봐야겠어요.

시빌 : 그렇군요.

해리 : 혹시 여자아이 못 봤습니까? 7살 정도에 작고 검은머리에.. 내 딸입니다.

시빌 : 미안합니다. 당신이 이 마을에서 본 유일한 사람인데요.

해리 : 마을 사람들은 모두 어디에 있는 거죠?

시빌 : 알면 가르쳐 드렸겠죠. 날 못 믿는군요. 하지만 확실한 것은 이 마을에 이상한 일이 일어나고 있다는 것이죠. 그게 전부에요.

해리 : 흐음.

시빌 : 이름이 뭐죠?

해리 : 해리. 해리 메이슨.

시빌 : 전 시빌 베넷. 옆마을인 브라암즈시의 경찰이죠. 전화도 무선도 모두 끊겼어요. 돌아가서 지원군을 요청해야겠어요.

자리에서 일어서는 해리.

시빌 : 잠깐, 어딜 가려는 거죠?

해리 : 딸을 찾아야 합니다.

시빌 : 안돼요. 밖은 위험해요.

해리 : 그래도 난 쉐릴을 찾아야 해요. 쉐릴을 밖에 내버려둘 수는 없어요.

시빌 : 총은?

해리 : 흐음.. 없습니다.

시빌 : 가져가세요. 이걸 쓸 일이 생기지 않았으면 좋겠군요. 명심해요. 쏘기 전에 상대가 누군지는 확인하세요. 실수로 나를 쏘지 않도록. 알았죠?

해리 : 그럼. 고맙습니다.

시빌 : 가능한 한 이 근처에 있도록 하세요. 될 수 있는 대로 빨리 돌아오겠어요.

시빌, 왠지 기분나쁘게 생겼다

카페에 혼자 남게 된 해리. 카페 안에는 마을 지도(Old Silent Hill)와 회복약, 회중 전등, 부엌칼이 있으니 챙기도록 하자. 문을 나서려는 순간, 망가진 것처럼 보였던 라디오에서 소리가 들린다. 그쪽으로 해리가 다가가자, 갑자기 날개가 달린 몬스터가 창문으로 들어온다. 총으로 이 몬스터를 처리한 해리는 이것이 꿈이 아니라는 것을 알게 된다. 일단 라디오를 가지고 밖으로 나오자. 참고로 카페 위쪽의 편의점에는 회복약과 응급처치 세트(first aid kit) 가 있다. 지도에 표시되는 화살표를 따라서 해리가 정신을 잃었던 골목길로 들어가면 첫 번째 단서가 되는 종이를 발견할 수 있다. 그곳에 적혀 있는 '학교로 가라'는 단서를 따라 길을 가보지만 모든 길이 끊어져 있다.

쉐릴의 스케치북이…

이제 매드슨 거리(Matheson st)쪽으로 가보자. 길이 끊어진 곳에 '개집(dog house)', '레빈 거리(Levin St)' 라고 쓰여 있는 종이를 발견할 수 있다. 이것을 단서로 레빈 거리 서쪽을 조사하다 보면 개집이 있는 집을 발견할 수 있다. 이 개집에서 집열쇠를 얻은 다음 집으로 들어가자. 집의 반대쪽에는 3개의 자물쇠가 채워져 있는 문이 있고 그 바로 옆에는 월식을 위한 열쇠(key for eclipse) 라고

3개의 열쇠가 있는 지역이 표시된 지도

사자의 열쇠는 경찰차 트렁크안에 있다

허수아비의 열쇠는 외나무 다리를 건너가면 발견할 수 있다

나무꾼의 열쇠는 농구대 옆에 있다

쓰여 있는 지도가 있다. 해리는 이 지도의 표시를 자신의 지도에 표시한다. 이를 참조해서 사자의 열쇠(key of lion), 허수아비의 열쇠(key of scarecrow), 나무꾼의 열쇠(key of woodman)를 입수하자. 다시 개집이 있는 집으로 돌아와서 자물쇠를 열고 밖으로 나오면 갑자기 날이 어두워진다. 이제 지도에 나와 있는 학교로 향한다.

Scene 2. 미드위치 초등학교

학교 로비에서 지도를 얻은 다음 접수처(reception)로 가보자. 그곳에서 교사명단과 피로 쓰여진 종이들을 발견할 수 있다.

도대체 누가 이것을 써놓았을까?

주변의 방에서 아이템을 입수한 다음, 정원(courtyard)으로 나가자. 정원에 있는 시계탑을 살펴보면 10시를 가리키고 있다는 것을 알 수 있다. 정원의 반대편 입구로 들어가서 왼쪽 문을 거쳐 2층으로 올라가자. 화학 실험실에 들어가면 금메달을 쥔 손 모양의

10:00 연금술 실험실
노인의 손바닥에 있는 황금.
그의 손안에 숨겨져 있는 미래.
현자의 물로서 교환하라.

12:00 노래와 음악이 있는 장소
은빛의 길잡이는 잃어버린 허안에 머물러 있다.
정해진 순서안에서 깨워지리라.

5:00 숨막히는 열기가 가져다주는 어둠
화염은 침묵을 주고 배고픈 짐승들을 깨어나게 하리라.
희생을 부르는 시간의 문을 열어라.

세공품이 있을 것이다. 옆의 실험 도구실에서 화학 약품(chemical)을 가져와서 이것을 세공품에 뿌리면 금메달을 얻을 수 있다. 이것을 정원 시계탑의 왼쪽 홈에 끼우면 시계탑이 12

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL 1F

STORAGE
HALL
TEACHER'S ROOM
CLASS ROOM
COURTYARD
TEACHER'S ROOM
CLOCK TOWER
CLASS ROOM
RECEPTION
INFIRMARY
LOBBY
ENTRANCE
UP
DOWN

1층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL 2F

DOWN
UP
LAB EQUIPMENT ROOM
CHEMISTRY LAB
STATUE OF HAND
LIBRARY RESERVE
LIBRARY
CLASS ROOM
CLASS ROOM
CLASS ROOM
CLASS ROOM
MUSIC ROOM
piano
LOCKER ROOM
DOWN

2층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL R

DOWN
ROOF

3층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL B

BOILER ROOM
UP
STORAGE

지하

시를 가리킨다. 이제 2층의 음악실로 가보자. 이곳의 칠판을 살펴보면 또다른 단서가 쓰여져 있다.

이곳에 금메달과 은메달을 끼워야 한다

Statue of an old man's hand.

노인의 손바닥 안에 숨겨져 있는 금메달

이곳의 퍼즐은 상당히 골치 아프다

피아노를 조사해 보면 소리가 나는 건반과 소리가 나지 않는 건반이 있다는 사실을 알 수 있다. 제목을 보면 알 수 있듯이 소리가 나지 않는 건반만 눌러야 한다. 일단 소리가 나지 않는 첫 번째 흰 건반을 누르자. 두 번째는 소리가 나지 않는 흰 건반 중 가장 높은 음을 누른다. 세 번째는 두 번째보다 높은 음의 소리나지 않는 검은 건반을 누른다. 네 번째는 가장 높은 음의 흰 건반보다 낮은 흰 건반을 누른다. 마지막에는 소리가 나지 않는 낮은 음의 검은 건반을 누른다. 이런 식으로 '레'→'라'→'라#'→'솔'→'도#'의 순으로 건반을 누르면 칠판

소리없는 새들의 이야기

먼저 욕심많은 펠리컨이 보답을 바라며 하얀 날개를 펄럭이며 날아오르네.
다음으로 소리없는 비둘기가 될 수 있는 한 멀리 펠리컨 위로 날아오르네
갈까마귀가 보란듯이 비둘기 위로 나네.
또다른 새 옆으로 백조가 평화로운 곳을 찾아서 날아드네.
마지막으로 까마귀가 재빨리 다가와 멈춰서 하품을 하고는 선잠에 빠지네.
길을 보여줄 그것, 열쇠가 되어줄 그것, 은빛의 보상으로 이끌어줄 그것.

보일러실의 단추에 불이 들어와 있다

시계탑안에는 다른 세계로 가는 통로가…

위에 있던 은메달이 떨어진다. 시계탑으로 다시 돌아가 오른쪽 홈에 은메달을 끼우면 시계바늘이 5시를 가르킨다. 이제 지하 보일러실로 내려가자.

보일러의 단추를 누르면 보일러가 켜지면서 잠겨져 있던 시계탑 문이 열린다. 이곳을 통해 다른 세계로 들어가자.

Scene 3. 다른 세계의 학교

I don't remember
this being here before...

이 기분나쁜 문장은 무엇일까?

비가 부슬부슬 내리고 있는 다른 세계에 들어온 해리. 지도상 위쪽의

입구를 통해서 들어간 학교는 온통 붉은 빛으로 물들어 있다. 창고(Store room)에서 고무공(Rubber Ball)을 얻은 다음, 강당(Hall)을 통해 교실로 들어가서 그림 카드(Picture Card)를 얻자. 접수처 안쪽방에는 그림카드에 있는 그림과 똑같이 생긴 문이 있다. 이 문에 그림 카드를 사용해서 복도로 나가자.

인형이 매달려 있는 방에서 고무공을 얻자

이 문에 그림 카드를 끼우자

남자 화장실에는 샷건이 있으니 반드시 들러서 이를 입수하도록 하자. 1층 여자 화장실은 특이하게도 2층과 이어져 있어서 1층에서 들어가면 2층으로, 2층에서 들어가면 1층으로 나오게 된다. 2층 남자 화장실에는 탄환이 있으므로 입수하도록 하자. 1층의 교무실(Teacher's Room)을 빠져나가려고 하면 애타게 아빠를 찾는 쉐릴의 전화가 걸려온다.

이제 3층으로 올라가자. 하수도 구멍을 잘 살펴보면 교실 열쇠를 발견할 수 있지만 손이 닿지가 않는다. 안쪽에 있는 밸브를 돌려서 물을 틀어보지만 도중에 구멍이 또 하나 있어서 물길이 미치지 못한다. 이때 창고에서 얻은 고무공으로 이 구멍을 막은 다음 다시 물을 틀어보자. 그러면 물길이 열쇠가 있던 구멍까지 흘러가서 열쇠가 아래로 떨어진다. 이 열쇠는 정원 구석에서 발견할 수 있다. 이것을 입

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL 1F

STORAGE
HALL
TEACHER'S ROOM
CLASS ROOM
COURTYARD
TEACHER'S ROOM
CLOCK TOWER
CLASS ROOM
RECEPTION
INFIRMARY
LOBBY
UP
DOWN
ENTRANCE

다른 세계의 학교 1층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL 2F

DOWN
UP
LAB EQUIPMENT ROOM
CHEMISTRY LAB
LIBRARY RESERVE
LIBRARY
CLASS ROOM
CLASS ROOM
CLASS ROOM
CLASS ROOM
MUSIC ROOM
LOCKER ROOM
DOWN

다른 세계의 학교 2층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL R

DOWN
ROOF

다른 세계의 학교 3층

MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL B

BOILER ROOM
UP
STORAGE

다른 세계의 학교 지하

PLAY STATION

수한 다음 2층의 라커룸으로 가보자. 라커를 조사한 후 밖으로 나오려고 하면 라커가 열리면서 부패한 시체가 바닥에 떨어진다. 이 시체 옆에서 도서관 준비실 열쇠(Library Reserve Key)를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 사용해서 도서관 준비실로 들어가면 1층 남자화장실 벽에 쓰여있던 'The Monster Lurks' 라는 이름의 책을 발견할 수 있다.

Yes
No
There is a drainage valve.
Do you want to open it?

밸브를 돌리자

열쇠는 이곳에 있다

제 3장. 망상의 발현

…장난꾸러기 요정이 이 안에 있었다.
부정적인 감정 즉, 두려움, 걱정, 스트레스와 같은 것이 육체적인 효과와 함께 외부적인 에너지로 발현된다. 어떤 경우에는 악몽이 그것들을 제어하기도 하였다.
그러나 그런 현상은 아무에게나 나타나는 것은 아니다. 어째서 청소년, 특히 여자아이에게서 그런 현상이 있는지는 확실치 않다.

도서관에 가면 사냥꾼과 도마뱀에 대한 동화책을 볼 수 있다.

Hearing this, the hunter armed with bow and arrows said,
"I will kill the lizard."

이 동화는 혹시 보스전에 대한 힌트가 아닐까?

동화책을 다 봤으면 교실을 통해서

이것을 듣고 활과 화살을 준비한 사냥꾼은 말했습니다.
"내가 도마뱀을 죽이겠다."
그리고는 도마뱀을 놀렸습니다.
"도마뱀을 무서워하는 사람이 어디 있지?"
화가 난 도마뱀은 쉭쉭거리면서 말했습니다.
"너를 한입에 삼켜서 먹어버리겠다"
그러더니 큰 도마뱀은 입을 크게 벌려서 공격했습니다. 그것은 사냥꾼이 바라던 상황이었습니다.
그는 조용히 활을 당겨서 도마뱀의 입을 향해 화살을 쏘았습니다.
화살은 정확히 날아가 도마뱀의 목구멍을 찔렀고 도마뱀은 쓰러져 죽었습니다.

지하로 내려가자. 보일러실 옆방의 창고에서 샷건 탄환과 앰플을 입수할 수 있다. 보일러실에는 또 하나의 퍼즐이 있다. 잘 살펴보면 왼쪽 밸브는 오른쪽 문을 90도로 회전시키는 것이고 오른쪽 밸브는 왼쪽 문을 90도로 회전시킨다는 것을 알 수 있다. 오른쪽 밸브를 왼쪽으로 두 번, 왼쪽 밸브를 오른쪽으로 한 번 돌리면 문이 열린다.

사실 아무렇게나 돌려도 열린다

안으로 들어가면 첫 번째 보스와의 전투가 시작된다. 이 도마뱀처럼 생긴 보스에게 샷건을 몇 번 발사하다 보면 입이 조금 열리는 것을 볼 수 있다(왠지 동화책의 내용과 비슷하다). 일단 뒤로 물러설 수 있는 공간을 확보한 다음, 보스가 입을 쫙 벌리면 뒤로 물러서면서 샷건을 발사하도록 하자. 노멀 레벨인 경우는 2발이면 간단히 무

물러나면서 샷건을 쏘자

찌를 수 있다. 보스를 쓰러뜨리면 여자의 환영이 나타났다가 사라지고 해리는 원래의 지하 보일러실로 돌아오게 된다. 보일러실에 떨어져 있는 고든의 열쇠를 입수한 다음 1층으로 올라오면 어디선가 종소리가 들린다. 접수처의 교사명단에서 K.Gordon이라는 이름을 확인해서 주소를 기억하자.

이 여자는 누구일까?

Scene 4. 수수께끼의 여인 달리아

고든의 집을 거쳐서 교회에 도착한 해리. 안에는 어떤 노파가 설교대 앞에 서 있다.

해리 : 당신이 종을 울렸습니까?

달리아 : 당신을 기다렸소. 자이로맨시가 예언했던 대로야.

해리 : 무슨 소리죠?

달리아 : 당신이 올 줄 알았어. 여자아이를 원해, 그렇지?

해리 : 여자 아이? 쉐릴을 말하는 거요?

달리아 : 난 모든 것을 알아.

해리 : 당신이 모든 것을 안다고? 말해줘요!

달리아 : 물러서! 마구잡이로 허둥댄다고 해서 얻어지는 것은 없어. 과정을 밟아야 해. 허밋의 길, 프라우로스에 의해 숨겨진…

해리 : 무슨 소리를 하고 있는 겁니까?

달리아 : 여기 프라우로스, 평화의 세장. 이것이 어둠의 벽을 뚫고 악의 세계의 분노를 중화시킬 수 있지. 당신을 도와줄거야. 병원에 늦지 않도록 가도록 해.

해리 : 가지마세요, 아직..

이 여자의 정체는 과연 무엇일까?

말을 마치자, 옆문을 통해 사라지는 달리아. 그녀가 서있던 설교대에서

Yes
No
The machinery is running.
Do you want to press the switch?

다리를 내리고 진행한다

MIDWI
OLD SILENT H
이곳이 바로 고든 선생의 집
Midwich Elementary School
K.Gordon
BRADBURY

PLAY STATION

프라우로스와 도개교(drawbridge)의 열쇠를 입수한 다음 밖으로 나와 도개교쪽으로 향하자. 다리 끝에는 도개교를 제어하는 장소가 있다. 이 안으로 들어가서 도개교의 열쇠를 사용하여 다리를 내리고 지도를 얻자. 이제 다리를 거쳐서 사일런트 힐의 시가지로 향하자.

이곳에 있는 아이템은 무엇일까?

Scene 5. 알케밀라 병원

달리아의 말대로 서둘러서 병원으로 가보자. 병원 진찰실(Examination Room)에 들어가면 어떤 남자가 해리에게 권총을 겨눈다.

해리 : 멈춰, 쏘지마! 기다려요. 난 여기 싸우러 온 게 아니오. 내 이름은 해리 메이슨, 이 마을에는 휴가차 왔습니다.

카우프만 : 오 이런. 또 다른 인간이라니.

해리 : 이곳에서 근무하십니까?

카우프만 : 나는 마이클 카우프만 박사. 이 병원에서 일하오.

해리 : 그럼 무슨 일이 일어나고 있는지 말해줄 수 있겠습니까?

카우프만 : 글쎄, 그건 좀. 직원실에서 자다가 일어나 보니 이렇게 되어 있었소. 모두 사라져버린 것 같소. 밖에는 눈이 내리고, 이런 시기에. 무언가 크게 잘못되고 있소. 괴물들을 보았소? 이런 이상한 일을 겪어 본 적이 있소? 아니면 듣기라도. 당신도 알겠지만 그것들은 존재하지 않는 생물이오.

해리 : 그렇습니다. 혹시 여자아이를 보지 못했습니까? 내 딸을 찾고 있어요. 7살에 키는 작고 검은 머리에…

카우프만 : 잃어버렸나 보군요. 유감입니다. 하지만 밖에 괴물들이 가득한 것으로 봐서… 아이는… 미안하오. 놀라게 할 생각은 아니오. 부인은 함께 왔소?

해리 : 4년전에 죽었습니다. 지금은 저와 제 딸뿐. 알겠습니다. 미안합니다.

카우프만 : 그럼 가봐야겠소. 여기가 가만있을 순 없소.

해리 : 그럼, 행운이 있기를.

옆 사무실을 통해서 접수처로 들어가면 안내판에서 병원의 지도를 입수할 수 있다. 의사 사무실(Doctor's Office)에는 지하실 지도가, 회의실(Conference Room)에는 지하실의 열쇠(Basement Key)가 있으니 반드시 입수하도록 하자. 관리인실(Director's Room)에 가보면 깨진 병에서 흘러나온 액체를 발견할 수 있다. 옆에 있는 부엌에서 플라스틱 병을 입수해서 이 액체를 반드시 담아가도록 하자. 이제 지하로 내려가서 전원을 공급하면 엘리베이터가 가동된다. 2층과 3층으로 올라가면 문이 잠겨 있어서 안으로 들어갈 수 없다. 엘리베이터의 조작 패널을 살펴보면 전에는 없었던 4층 버튼이 보인다. 4층으로 올라가면 다른 세계의 병원에 오게 되는데 갑자기 웬 여자의 환영이 골동품가게(Antique shop)로 들어가는 장면이 나온다.

4층에 있는 모든 방은 열리지 않는다. 일단 반대편 계단을 통해 3층으로 내려갔다가 다시 올라와 보면 4층이 사라져 있다. 3층에는 두 종류의 간호원 좀비가 등장하는데 초록색 옷을 입은 간호원 좀비가 조금 더 센 듯 하다(수간호사인가?). 남자 화장실에서는 파란 색의 거북이의 판(Plate of Turtle)을, 306호실에서는 노란색의 고양이의 판(Plate of Cat)을 입수하자. 301호실의 새장(Bird Cage)과 304호실 벽에 붙어있는 판은 지금은 필요하지 않으므로 신경쓰지 말자.

창고(Storage Room)에서 혈액 주머니(blood pack)를 얻은 다음, 2층으로 내려가자. 201호실에서 라이터를 얻은 다음, 204호실로 가보자. 벽에 판이 하나 붙어 있지만 괴물 다리(?)들이 앞에 버티고 있어서 다가갈 수 없다. 그러나 혈액 주머니를 사용하면 이것들이 정신없이 피를 빨아먹기 시작하는데 이때를 이용하면 녹색의 모자 쓴 사람의 판(Plate of Hatter)을 얻을 수 있다.

이제 1층으로 내려가자. 진찰실쪽에서 무슨 소리가 들리는 듯하지만 문을 열 수가 없다. 관리인실에서 빨간색의 여왕의 판(Plate of Queen)을

지도를 얻지 못하면 플레이가 아주 힘들어진다

부엌에서 플라스틱 병을 입수하자

전에는 없던 4층 버튼이 나타났다

이곳을 잘 기억해 두자

ALCHEMILLA HOSPITAL 1F

WAITING ROOM
ENTRANCE
ELEVATOR
RECEPTION
OFFICE
DIRECTOR'S OFFICE
EXAMINATION ROOM
MEDICINE ROOM
KITCHEN
DOCTOR'S OFFICE
STORE ROOM
OFFICE
CONFERENCE ROOM
UP

병원 1층

ALCHEMILLA HOSPITAL 2F

ROOM 204
ELEVATOR
ROOM 206
ROOM 203
ROOM 205
ROOM 202
ROOM 201
NURSE CENTER
INTENSIVE CARE UNIT
OPERATING PREP ROOM
OPERATING ROOM
DOWN UP

병원 2층

거북이의 판은 이곳에 있다

혈액 주머니를 사용해서 모자 쓴 사람의 판을 입수하자

고양이의 판은 벽에 붙어 있다

여왕의 판을 발견

얻은 다음, 2층 간호원실(Nurse Center)로 가보자. 벽을 살펴보면 시가 한 편 쓰여 있다.

옆쪽 벽에 보면 위로부터 시계방향으로 흰색, 주황색, 보라색, 검정색의 판이 꽂혀 있다. 시가 의미하는대로 구름은 흰색, 하늘은 파란 색, 귤은 주황색, 클로버는 녹색, 제비꽃은 보라색, 민들레는 노란색, 낮잠은 검정

언덕위로 흘러가는 구름
햇볕 쨍쨍한 날의 하늘
쓴맛이 나는 귤
행운의 네잎 클로버
정원에 핀 제비꽃
길가에 피어있는 민들레
피할 수 없는 낮잠
베인 허리에서 흘러나오는 액체

Yes
No
There is a lighter.

라이터를 입수한다

벽에 단서가 있다

색, 허리에서 흘러나오는 액체는 빨간색의 피를 가르킨다. 시계 방향으로 색깔에 맞는 판을 순서대로 끼우면 문이 열린다.

이제 수술실(Operation room)로 가서 지하창고의 열쇠(Basement Storeroom)를 얻은 다음, 집중치료실(Intensive Care Unit: ICU)에 가서 소독용 알코올(Disinfecting Alcohol)을 얻자. 지하로 내려와서 발전기실(Generator Room)로 가면 강력한 무기인 망치(Hammer)를 얻을 수 있다.

오른쪽 위로부터 파랑, 초록, 노랑, 빨강의 순으로 끼우자

이제 지하창고로 들어가자. 바닥을 살펴보면 뭔가 끌린 자국이 보일 것이다. 끌린 자국의 반대쪽으로 캐비넷을 민 다음, 안으로 들어가면 바닥에 웅뚜껑이 보인다. 넝쿨로 덮여 있어서 열 수가 없지만 소독용 알코올과 라이터를 사용해서 넝쿨을 불태우면 열 수 있다. 아래로 내려가서 통로로 들어가면 비디오 테이프가 있는 방과 엘리사의 사진이 있는 방이 있는데 엘리사의 사진 옆에서 진찰실 열쇠를 얻도록 하자. 비디오가 있던 302호에 가서 비디오 테이프를 틀어보지만 무슨 내용인지 거의 알 수가 없다. 다시 1층으로 내려가서 진찰실로 들어가 보자. 안으로 들어가면 웬 간호원이 책상밑에 숨어 있다가 해리에게 엉겨 붙는다(?).

소독용 알코올은 집중 치료실에 있다

소독용 알코올과 라이터로 넝쿨을 불태우자

짜릿한 손맛을 느낄 수 있는 망치

이곳에 웬 간호사가?

ALCHEMILLA HOSPITAL 3F
ROOM 304
ROOM 303
ROOM 302
ROOM 301
ELEVATOR
ROOM 307
ROOM 306
ROOM 305
LINEN ROOM
STORAGE ROOM
STORE ROOM
DOWN UP
video
병원 3층

ALCHEMILLA HOSPITAL B
MORGUE
ELEVATOR
GENERATOR ROOM
STOREROOM
BOILER ROOM
병원 지하

해리: 이게 뭐지? 일종의 제단, 또 다른 교회라는 것이 아마도 이것…

비밀문을 통해 안으로 들어가면 제단이 있는 곳에 오게 된다. 이곳에서 도끼를 입수할 수 있다. 그런데 입구 쪽으로 나가려던 중 해리는 다시 다른 세계로 빠져든다. 그곳에서 리사와 다시 만나게 되는 해리.

해리: 여기가 어디죠?

리사: 해리.

해리: 리사? 그럼 난 병원에 있는 것이군.

리사: 악몽을 꾸었군요.

해리: 그랬나요? 이봐요. 별로 안 좋아 보이는데, 괜찮아요?

리사: 괜찮아요. 걱정할 것 없어요.

해리: 그렇군요. 리사, 달리아 길레스피라는 노파를 알아요?

리사: 그래요. 정신나간 길레스피 여인. 이 동네에선 유명하죠. 그녀는 아무도 안 만나기 때문에 잘은 몰라요. 어린 자식이 불속에서 죽은 이후로 미쳤다고들 하던데.

해리: 그렇군요. 이 마을이 어둠에 의해 덮힌다고 말하던데. 무슨 말인지 알아요?

리사: 마을… 어둠에 의해 덮힌다… 알겠네요. 이 마을이 휴양지로 되기 전, 이 마을에는 조용한 사람들이 살고 있었죠. 이상한 종교같은 것을 믿으며. 이상한 초자연적인 것들, 흑마술 같은 그런 것. 젊은 사람들은 사라졌고, 신에 의해 소환되었다는 것을 알게 되었죠. 확실히 그런 것들이 계속 있었던 것 같아요. 휴양지가 되기 전, 이 마을에는 이 병원뿐이었죠. 모두들 쫓겨났고 비난받았어요. 그리고 나서 새로운 사람들이 들어왔고 그 사실은 숨겨졌어요.

해리: 이단 종교라…

리사: 그 얘기를 마지막으로 들은 것이 몇 년전. 마을을 발전시키기 위해 모인 사람들이 사고로 죽었을 때, 사람들은 그것을 저주라고 했죠. 미안해요. 쓸데없는 소리를 했군요. 그만하죠.

리사와의 대화가 끝나자, 다른 세계의 골동품 상점으로 오게 되는 해리. 그는 서빌이 말했던 호수로 가는 길을 묻기 위해 리사가 있는 병원으로 가기로 한다. 사일런트힐 타운 센터에 가면 구멍 뚫린 철장사이로 들어갈 수 있다. 이곳의 에스컬레이터를 타고 올라가려는 순간, 멀티비전에서 쉐릴의 영상이 나타난다. 2층에 올라가면 보석상에 들어가서 라이플 탄환을 입수하도록 하자. 밖으로 나와 앞으로 조금 전진하면 바닥이 아래로 떨어지면서 두 번째 보스인 왕애벌레(?)와 전투를 벌이게 된다. 이곳에 있는 사냥용 라이플을 재빨리 줍도록 하자. 이리저리 도망다니면서 라이플을 몇 방 맞추면 애벌레는 철망을 뚫고 도망쳐 버린다. 이 철망을 통해 밖으로 빠져 나가서 병원으로 향하자.

라이플은 이곳에 있다

이리저리 도망다니면서 싸우자

왕 애벌레가 도망친 곳으로 나가자

진찰실로 들어가면 리사를 다시 만나게 된다.

리사: 해리!

해리: 괜찮아서 다행이군요.

리사: 혼자서 너무 무서웠어요.

해리: 내가 여기 있잖아요, 걱정말아요. 다시 만나게 되어서 반갑군요. 리사…. 어떻게 하면 호수로 갈 수 있죠?

리사: 호수… 바크먼 거리를 따라가면 돼요.

해리: 길이 막혔어요.

리사: 그쪽이 유일한 길인데.

해리: 정말이오? 다른 길이 있을 것 같은데.

리사: 아, 생각났어요.

해리: 뭐죠?

리사: 예전에 다니던 초등학교 뒤쪽에 수도 시설이 있어요. 몇 년전에 폐기되었지만. 점검용으로 쓰이던 지하 터널이 있어요. 그 길이 호수로 이어진다고 들은 적이 있죠.

해리: 정말이에요? 정말 그쪽으로 갈 수 있나요?

리사: 직접 가본 적이 없어서 확실치는 않아요. 게다가 그쪽은 못 들어가도록 울타리가 쳐져 있어요.

해리: 한번 해 보는 수밖에…

리사: 해리, 가지 말아요. 혼자 남고 싶지 않아요. 무서워요. 참을 수가 없어요.

해리: 나와 함께 가는 것은 어때요? 어디 있는 것보다는 안전할테니까… 아무 것도 약속할 순 없지만 최선을 다해 지켜주겠어요.

리사: 안돼요. 어디로 떠날 기분이 아니네요. 오~ 해리 무서워요. 추워요.

해리: 조금만 기다려요. 답을 찾아서 빨리 돌아오겠어요.

리사: 해리…

Scene. 7 지하 터널

병원을 나오면 일단 지도를 살펴보자. 양쪽길이 모두 막혀있다는 것을 알 수 있다. 일단 우체국에 있는 계단을 올라가자. 그러면 세 번째 보스인 왕나방을 만날 수 있다. 라이플을 계속 쏴서 왕나방을 무찌르면 갑자기 현실세계로 돌아오게 된다.

이곳에서 지도와 하수도 열쇠를 얻자

왕나방 모스라와의 대결

출구 열쇠는 이곳에 있다

이제 리사가 말한 수도시설로 향하자. 수도시설의 문은 자물쇠로 채워져 있지만 총이나 도끼 같은 무기로 간단히 부술 수 있다. 안으로 들어가면 사다리를 통해 아래쪽으로 내려가자. 이곳 지하 터널에는 바퀴벌레와 사마귀처럼 생긴 초록색의 몬스터가 등장하는데 특히 초록색 몬스터는 천장에 붙어서 공격하기도 하므로 주의해야 한다. 참고로 이곳은 라디오가 작동하지 않기 때문에 몬스터의 접근을 감지할 수 없다. 일단 시작 지점에서 앞으로 계속 진행하다 보면 갈래길이 나오는데 왼쪽 지역을 조사하다 보면 지도와 하수도 열쇠가 있는 곳이 나온다. 시작 지점에서 분기되었던 오른쪽 길, 즉 지도상의 아래쪽으로 진행하면 다음 층으로 가는 사다리가 있다. 다음 층에서는 먼저 지도상의 오른쪽으로 진행한 다음 아래쪽으로 내려와서 왼쪽 끝으로 가면 진흙탕속에서 하수도 출구 열쇠(Sewer Exit Key)를 발견할 수 있다. 이 열쇠로 문을 연 다음, 사다리를 통해 위로 올라가자.

지상으로 올라오면 부서진 집에 들어가서 아이템들을 챙기고 집앞에 있는 지도를 반드시 얻도록 하자. 이제 지도에 나와 있는 애니의 술집(Annie's Bar)으로 향하자.

여기서 지도를 얻지 않으면 후회하게 될 것이다

Scene 8. 바크먼 거리

애니의 술집안에 들어가면 카우프만 박사가 몬스터의 공격을 받고 있다. 몬스터를 해치운 해리는 박사와 이야기를 나누게 되는데 엘리사라는 여자아이를 아느냐고 묻자 그는 모른다면서 다시 어디론가 사라져 버린다. 박사가 떨어뜨린 열쇠(Kaufmann Key)와 영수증(Receipt)을 줍자.

카우프만 박사, 괴물과 무엇을 하고 있나요

인디아나 러너는 바로 이곳이다

서랍을 열어서 열쇠를 얻자

이제 인디아나 러너 편의점으로 가보자. 문이 잠겨 있지만 영수증에 적혀 있는 0473을 누르면 안으로 들어갈 수 있다. 카운터 안쪽의 금고는 서랍안에 있는 금고열쇠(safe key)로 열자. 금고 안쪽에는 마약이 있지만 입수할 수는 없다. 벽에는 0882라는 숫자가 적혀있는데 이것은 모텔 사무실 뒷문의 출입번호이다.

이제 편의점을 나와서 모텔 사무실로 향하자. 모텔 사무실 뒷문은 모텔의 동쪽 벽에 위치해 있다. 0882를 입력한 다음, 안으로 들어가자. 소파 위에 있는 자석(Magnet)을 입수하고 옆의 차고에 가 보면 모터사이클 한 대가 있다. 이 모터사이클을 잘 살펴보면 가스탱크 뚜껑쪽이 깨끗하다는 사실을 알 수 있다. 이제 모텔 객실쪽으로 가서 카우프만 박사의 방인 3번 방으로 들어가자. 거실에 있는 장농을 밀어보면 구멍안에 열쇠 하나가 들어 있다. 손이 닿지 않지만 아까 전에 얻은 자석을 사용하면 모터싸이클 열쇠를 입수할 수 있다. 다시 차고로 가서 이 열쇠를 사용하면 병원의 관리인실에서 본 것과 비슷한 액체가 담긴 병을 발견하게 된다. 그런데 이때 갑자기 카우프만 박사가 나타난다.

카우프만 : 그걸 이리 내놓으시오.

해리 : 이게 뭐죠?

카우프만 : 당신과는 상관 없는 일이오.

모텔의 동쪽 입구

장농을 밀면 열쇠가 발견할 수 있다

일을 망치지 말고 빠져나갈 궁리나 하란 말이오.

해리 : 흐음.

카우프만 : 어슬렁거리면서 바보짓이나 할 때가 아니오. 당신이 어떤 짓을 하고 있다고 생각하오? 자신을 죽일 작정이오? 여기서 나가시오!

해리 : 알았어요, 진정하시죠.

카우프만 : 죽기 싫으면 자신의 일이나 신경쓰시오. 알겠소?

박사는 해리로부터 병을 빼앗더니 또 다시 어디론가 사라져 버린다.

설마 미행한 것은 아니겠지

Scene 9. 등대, 유원지

이제 지도상의 왼쪽 아래에 위치해 있는 등대(light house)로 향하자. 다리를 건너갈 때쯤 해리는 현실세계가 다른 세계로 바뀌어 가고 있음을 알게 된다. 등대 도중에 있는 보트안으로 들어가 보면, 안에 시빌이 기다리고 있다.

현실 세계가 점차 다른 세계로 바뀐다

보트안에는 시빌이 기다리고 있다

해리 : 시빌!

시빌 : 해리!

해리 : 어떻게 여기로 돌아왔죠?

시빌 : 하수도를 따라왔어요. 당신이 철망을 끊었나요?

해리 : 그래요. 다시 보게 돼서 기쁘군요. 걱정했어요.

시빌 : 걱정했다고요? 당신은 어디로 사라졌었죠? 걱정마세요. 어떻게 되어 가는지 알고 싶어요. 이 마을이 어떻게 되고 있는거죠?

해리 : 어떻게 들릴 지 모르겠지만 잘 들어보세요. 날 믿어야 해요. 난 미치지도 않았고 속이려고 하지도 않아요. 처음 난 정신을 잃었던 것이라고 생각했어요. 하지만 그렇지 않았다는 것을 알게 되었죠. 내가 아닌 이 마을 전체가 다른 세계에 의해 침식되고 있어요. 악몽같은 망상의 세계가 현실이 되어 가는 거죠. 계속해서 침식이 넓어져 가고 있어요. 어둠이 모든 것을 집어삼키려고 해요. 그 노파가 했던 말이 무엇이었는지 알 것 같아요.

시빌 : 해리, 잠깐만. 무슨 말인지 모르겠어요.

해리 : 나도 확실히는 몰라요. 설명할 수 없을 것 같군요. 하지만 나는 알아요. 쉐릴이 그곳에 있다는 것을…

시빌 : 그곳?

해리 : 이 어둠을 만든 사람에게… 쉐릴은 거기 있을 거예요. 나의 도움을 바라고

있을겁니다.

시빌: 해리, 큰 충격을 받았나 보군요. 쉬어야겠어요.

해리: 시빌, 나는…

이때, 달리아가 들어온다.

달리아: 악마가 깨어나고 있어, 날개를 펴면서

해리: 달리아 길레스피.

달리아: 내가 말한 대로지? 이제 모든 것을 알겠어. 그래 모든 것을… 희생에 굶주린 악마는 이 땅을 삼킬거야. 예전부터 이날이 올 줄 알았어. 게다가 거의 다 되어가고 있어. 딱 두 가지가 남았지. 이 마을을 십연으로 봉인할 사무엘의 문장. 그게 완성되면 모든 것을 잃게 되지. 낮이라도 할 지라도 어둠이 해를 가리게 될 거야. 죽은 자는 살아서 일어나고, 순교자는 지옥의 불에 타서 없어질 것이야. 모두가 죽어.

해리: 그렇다면 내가 무엇을 해야 하죠. 난 쉐릴을 구해야 해요.

달리아: 간단하지. 악마를 멈추게 해. 악마를, 어린 아이의 모습을 한 악마를. 딸이 제물이 되는 것을 막아야만 해. 너무 늦기 전에…. 멈춰, 멈춰.

해리: 나는 어떻게 해야 합니까?

달리아: 등대로 그리고 유원지 중앙으로 가… 서둘러. 당신이 유일한 희망이야.

시빌: 이봐요 해리. 무슨 말인지 도무지 모르겠어요. 당신 딸을 구할 수만 있다면 나도 도울게요. 나는 유원지에 가보겠어요. 등대로 가도록 해요.

해리: 시빌, 고맙소.

말을 마친 시빌은 곧바로 유원지로 향한다.

달리아: 그걸 사용해야 할거야…

해리: 무엇을?

달리아: 프라우로스, 이것만이 멈출 수 있어.

해리: 그렇다면 시빌은?

대화가 끝나면 보트의 다른 문을 통해서 등대로 가자. 사무엘의 문장이 있는 등대 꼭대기에 올라간 해리는 그곳에서 엘리사의 환영을 보지만 너무 늦어 버린다. 해리는 보트로 다시 돌아오지만 시빌은 아직 돌아오지 않았다. 그렇다면 직접 유원지로 가볼 수밖에 없다. 지도 왼쪽 위에 있는 철망으로 둘러싸인 곳으로 들어가면 또다른 지하 터널의 입구가 보인다. 사다리를 통해 아래로 내려간 다음 이곳 지도를 입수하자. 이곳 지형은 그다지 어렵지 않지만 날카로운 발톱을 가진 몬스터들이 등장하니 주의하자.

등대로 가는 길은 상당히 험난하다

이곳은 무엇을 하는 곳인가?

강력한 몬스터인 발톱 곰돌이(?)! 출현

지하 터널을 거쳐서 유원지에 들어온 해리. 이곳은 지도는 없지만 길은 비교적 단순하다. 아이스크림 판매대를 지나서 회전목마 출입구로 들어서면 시빌이 최면술에 걸린 듯한 모습으로 해리를 공격해온다. 이때 시빌을 죽이지 말고 가까이 다가가서 병원에서 얻은 액체를 던지자. 그러면 액체를 맞고 쓰러진 시빌의 몸에서 흉직하게 생긴 기생체가 나온다.

여기서 세이브를 해두는 것이 좋다

시빌에게 가까이 붙어서 사용해야만 한다

해리: 시빌, 일어나요, 시빌.

시빌: 해리? 무슨 일이 있던 거죠?

해리: 이야기하지 말아요.

시빌: 해리, 그들이 왜 쉐릴을 납치한 걸까요? 왜 쉐릴을..

해리: 확실하지는 않지만…, 사실 쉐릴은 내 친자식이 아니오. 쉐릴에게도 아직 이야기하지 않았지만 아마도 이미 알고 있을 지도 모르죠. 쉐릴은 고속도로변에서 주워왔어요. 아무도 쉐릴이 어디서 온 지를 몰라요. 그 때 우리에겐 자식이 없었고, 아내의 병세는 더이상 좋아지지 않을 것처럼 보였어요. 그래서 쉐릴을 데려온 거죠.

시빌: 그렇군요.

해리: 이 마을과 무슨 관련이 있는 것 같아요.

시빌: 그래서 이제 어떻게 할거죠?

해리: 쉐릴은 내 딸이에요. 구하러 갈겁니다. 무슨 일이 있더라도.

회전목마장에서 나온 해리의 앞에 엘리사의 환영이 갑자기 나타난다.

엘리사는 무슨 이유로 나타난 것일까?

해리: 당신이 나타날 줄 알았어요. 가지 마시오. 난 당신이 누군지, 무엇을 하려는지 알지 못하지만 상관하지 않을 거요. 하지만 단 한가지, 쉐릴을 돌려주시오. 그게 내가 원하는 전부요.

엘리사: 뭐라고?

엘리사의 갑작스러운 공격을 받고 쓰러지는 해리. 이때 주머니 안에 있던 프라우로스가 하늘로 떠오르더니 빛을 발하면서 엘리사를 공격한다.

빛을 발하는 프라우로스

해리: 쉐릴은 어디 있는 거지? 내 딸을 돌려주시오.

이때, 달리아가 나타난다.

달리아: 결국 만났군. 엘리사.

해리: …!! 달리아 길레스피. 쉐릴은 어디 있지요? 어디 있냐구요?

달리아: 엘리사. 이것으로 너의 작은 게임은 끝이야.

엘리사: 엄마…

해리: 뭐라고! 그렇다면 엘리사가..

달리아: 넌 엄청난 골칫덩어리였어. 안 그래? 내가 조심했어야 했는데, 네가 우리의 주문에서 빠져나오지 못하리라고 생각했어. 하지만 네가 많이 컸다는 것을 생각하지 못했지. 그래서 너를 내 힘으로 잡지 못한 거야. 불쌍하군, 그렇지? 넌 이 남자에게 받은 빚진 거야.

해리: 이봐요. 무슨 이야기죠?

달리아: 엘리사. 나의 딸아. 이제 나에게 해줘야 할 일이 한 가지 남았어.

엘리사: 싫어. 저리 가.

달리아: 못된 녀석. 모든 게 준비되었으니 이제 집에 돌아가자.

해리: 무슨 일이지?

엘리사가 달리아의 딸이었다니…

Scene 10. 어딘지 모르는 곳(NOWHERE)

순간적으로 병원으로 오게 된 해리. 리사가 기분 나쁜 얼굴을 한 채 그의 뒤에 서있다.

리사의 얼굴이!

해리 : 리사? 무슨 일이에요? 엘리사와 달리아는?

리사 : 해리, 잘 들어요. 전에 당신이 말했던 것이 나를 괴롭혔어요. 그것을 머리 속에서 잊을 수 없어요.

해리 : 그게 무슨 소리요, 리사?

리사 : 그래서 난 지하실로 갔었죠. 무서워 죽을 지경이었지만, 당신이 말한 대로 소름끼치는 방이 있었어요. 아래로 내려갔을 때 이상한 기분이 들었죠. 마치 전에 가보았던 곳처럼 무슨 일이 있었던 것 같은데 기억이 나지 잘 않았어요.

해리 : 그게 뭐였죠?

리사 : 해리… 도와줘요… 무서워요… 견딜 수가 없어요.

해리 : 일시적인 현상일거에요. 쓰러졌을 때부터 계속 놀란 상태였잖아요. 너무 초조해하지 말아요. 곧 생각나게 될거에요.

리사 : 아뇨. 당신은 이해하지 못 해요.

해리 : 기다려요! 어딜 가려는 거에요? 리사…

말을 마치자, 리사가 문밖으로 나가버린다.

해리 : 제길 뭐야… 저 소리… 아래쪽에서.. 지하로부터 들리고 있어.

문밖을 나서면 해리는 어딘지 모르는 곳(Nowwhere)에 오게 된다. 이 곳은 해리가 전에 왔던 장소들이 뒤죽박죽 뒤섞여 있는 곳으로 기본적인 구조는 병원이다. 일단 교실로 이어지는 계단으로 내려가서 수술실로 들어가면 스크류 드라이버(screw driver)와 펜치(plier)를 입수할 수 있다. 수도꼭지가 있는 방에는 열쇠가 수도꼭지에 꽂혀 있는데 펜치를 사용하면 오피엘의 열쇠(Key of Ophiel)를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 사용해서 오피엘

어딘지 모르는 곳의 지도

1층

하기스의 열쇠가 필요한 방
엘리베이터
교실로 이어지는 계단
오피엘의 열쇠가 필요한 방
수도꼭지가 있는 방
2층으로 이어지는 방
엘리베이터
시작
시계가 있는 방
새장이 있는 방
펠렉의 열쇠가 필요한 방

3층

새장 열쇠가 있는 방
엘리베이터
제단
화이트 클라우디아의 자료가 있는 방

펠렉의 방에서 이어지는 곳

식당
펠렉의 열쇠가 필요한 문
베데의 열쇠가 필요한 방
베데의 열쇠가 있는 방
비디오가 있는 방
낙서가 있는 방
아레트론의 열쇠가 필요한 방
어린이의 방

2층

아레트론의 열쇠가 있는 방
엘리베이터
카메라가 있는 방
보석상
1층으로 이어짐

오피엘의 방에서 이어지는 곳

석판
수수께끼의 방
환자 명단
솔로몬의 부적이 있는 방
오피엘의 열쇠가 필요한 문
입력기

(Ophiel)의 방으로 들어가자.

301호실 방에 들어가면 재미있는 퍼즐을 볼 수 있다. 벽에 그림이 붙어 있는데 각 그림의 아래쪽에는 숫자가 적혀 있다. 물고기는 0개, 양팔저울은 2개, 게는 10개, 양은 4개. 이것은 바로 팔과 다리의 개수를 의미한다. 이를 참고해서 켄타우루스는 6개, 쌍둥이는 8개, 소는 4개라고 입력하면 시간의 돌(Stone of Time)을 얻을 수 있다. 이제 복도끝으로 가면 수수께끼가 적힌 석판을 발견할 수 있다.

교실을 통해서 지나가자

수술실에서 드라이버와 펜치를 입수할 수 있다

There is a key in the faucet.

수도꼭지를 펜치로 돌려서 오피엘의 열쇠를 얻는다

섬뜩하면서도 재미있는 퍼즐이다

석판의 내용을 확인했으면 환자 명단과 입력기가 있는 곳으로 가보자. 환자 명단을 보면 환자 이름 옆에 나이가 적혀 있다. 나이가 적은 순서대로 각 이름의 앞글자(ALERT)만 따서 입력기를 누르면 문이 열린다. 안

이름은 석판에 새겨져 있다.
'그림 리퍼' 의 리스트.
그렇다. 머릿수는 정해져 있다.
어린이와 노인이 늘어서 있다.
나이 순서대로.
그리하면 길은 열릴 것이다.
그들을 기다리는, 광포한 자들.
떠들썩하는, 죽음의 향연!

으로 들어가면 솔로몬의 부적을 얻을 수 있다. 방을 나오면 리사가 나타난다.

리사 : 해리.

해리 : 리사.. 무슨 일이 있었나요?

리사 : 이제 알았어요. 모두 죽었지만 왜 나만 살아있었는지. 난 살아있는 유일한 사람이 아니었어요. 나도 그들과 같았죠. 단지 알아채지 못 했을뿐..

해리 : 리사?

리사 : 기다려줘요. 해리. 제발. 무서워요. 도와줘요. 그들로부터 날 구해줘요. 제발… 해리…

솔로몬의 부적

해리는 자신을 향해 다가오는 리사를 뿌리친다. 그러자 리사의 얼굴이 피로 물들고…. 해리는 그녀를 피해서 그 방을 빠져 나온다.

피를 흘리면서 다가오는 리사

이제 시계가 있는 방으로 가서 시계에 시간의 돌을 끼우면 시계 유리가 깨지면서 하기스의 열쇠(Key of Hagith)를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 사용해서 하기스의 문을 열고 2층으로 올라가자. 보석상의 방에 들어가서 계약의 반지(Ring of Contact)와 수은 장식(Crest of Mercury)을 입수하자. 그런 다음, 아래트론의 열쇠가 있는 방에 가서 스크루 드라이버를 이용해서 철판을 뜯어내자. 그러나 전기가 흐르고 있기 때문에 아직은 열쇠를 얻을 수 없다.

일단 이 방의 대각선상에 있는 방에 들어가서 카메라를 얻은 다음, 1층으로 이어지는 문을 열고 3층으로 올라가자. 3층에는 제단과 양쪽에 문이 2개가 있다. 제단 옆에 있는 두 개의 그림을 살펴보면 빛에 관한 글이 적혀 있다. 이 그림을 카메라로 찍어 보면 이상한 기호들이 나타나는데 이것을 잘 기억해서 문을 열도록 하자. 오른쪽 방에는 마약의 재료인 화이트 클라우디아에 대한 정보가 있다.

화이트 클라우디아

물가에 사는 다년생 식물. 길이는 10~ 15인치. 타원형의 잎에 하얀 꽃을 피움. 종자는 환각작용을 함유하고 있음. 옛기록에 의하면 종교적인 의식에서 사용되었다고 함. 환각작용이 열쇠

왼쪽 방에 가보면 새장 열쇠(Bird Cage Key)가 있다. 이것을 얻은 다음, 1층의 새장이 있는 방으로 돌아와서 펠렉의 열쇠(Key of Phaleg)를 얻자. 펠렉의 문을 통해서 들어간 곳은 병원의 지하. 낙서가 있는 방에 들어가면 엘리사의 환영이 나타난다. 이집트의 십자가(Ankh)를 얻은 다음, 베더의 열쇠(Key of Bethor)가 있는 방으로 가자. 이곳에는 젤리 과자(Jelly bean)가 있는데 이것을 뜯으면 베더의 열쇠가 나온다. 옆으로 이어진 방에는 비디오가 있는데 예전 병원에서와는 달리 비디오 테이프의 내용을 완벽하게 볼 수 있다. 베더의 열쇠를 사용해서 들어간 방에는 발전기가 있다. 발전기의 스위치를 끈 다음,

시계에 시간의 돌을 끼워서 하기스의 열쇠를 얻자

Electricity is flowing to the key.
I'll get shocked if I grab it now.

아직은 열쇠를 얻을 수 없다

카메라를 사용하면 이런 그림이 나타난다

2층으로 가면 아래트론의 열쇠를 얻을 수 있다. 이제 아래트론의 방으로 가보자. 그곳에는 달리아와 카우프만 박사, 그리고 알 수 없는 두 명의 환영이 있다.

달리아 : 모든 것이 계획대로 되어가고 있군. 자궁으로 보호되어…

카우프만 : 아직 다 된 건 아니오. 반쪽의 영혼을 잃었소. 그래서 종자가 정지상태에 있는 거요. 그리고 껍질안에 있는, 남은 영혼을 불들어 놓는 그것이 무의식 저편으로 묻혀버렸소.

?? : 그래서 안된다는 건가? 이건 계약 위반이야.

달리아 : 아니야. 이건 단지 시간을 벌기 위한 작전일뿐. 도움을 얻으면 우린 힘을 갖게될 것이야. 걱정할 것 없어. 약속은 깨지지 않을테니까.

새장안에서 펠렉의 열쇠를 얻자

No

There is an Ankh.
Take it?

낙서가 있는 방에서 이집트의 십자가를 얻자

발전기를 끄자

카우프만: 하지만 지금 얻어낼 수 있는 힘은 매우 약할거요. 거의 없다고 해도 좋을 정도로, 다른 반쪽의 영혼을 얻지 않으면…

달리아: 마법 주문을 사용할거야. 이 아이의 고통을 느끼면 반드시 오겠지.

카우프만: 하지만 시간이 걸릴걸..

Everything is going according to plan. Sheltered in the womb.

어레트론의 방에 나타난 환영들

환영들이 사라지면 아우로보로스의 원판(Disk of Ouroboros)을 얻은 후 식당으로 가자. 식당에 있는 냉장고에서 멜키어의 단검(Daggger of Melchior)를 얻을 수 있는데 먼저 계약의 반지로 냉장고의 고리를 채운 다음에 단검을 입수하도록 하자. 만일 그렇게 하지 않으면 괴물의 밥이 되고 만다. 이제 5가지의 아이템을 모두 모았으면 어린이의 방으로 가서 이들 아이템으로 잠겨있는 문을 열자. 안으로 들어가면 실랑이를 벌이는 달리아와 엘리사의 환영이 보인다.

Used the Ring of contract.

계약의 반지로 냉장고의 고리를 채우자

냉장고의 고리를 채우지 않으면 이 꼴이 된다

엘리사: 싫어. 안 할래!

달리아: 엄마가 시키는대로 해야지. 너의 힘을 아주 약간만 빌리려는거야. 그게 전부란다.

엘리사: 싫어. 하기 싫어!

달리아: 모든 사람을 기쁘게 해주는 일이란다. 물론 너에게도 좋고.

엘리사: 하지만 난 엄마 곁에 있을래. 알았어?

달리아: 그래. 알겠다. 엄마가 잘못했나 보구나.

엘리사: 엄마.

달리아: 내가 왜 이걸 몰랐지. 기다릴 이유가 없잖아. 여기 엄마의 자궁안에 생명을 창조하는 힘이 있단다. 내 힘만으론 그것을 할 수 없지.

엘리사: 엄마…

환영이 사라지면 계단 아래로 내려가자. 안에 들어가면 시빌이 달리아에게 총을 겨누고 있다.

달리아: 메트라톤의 부적이 쓰였다는 것을 알고 매우 놀랐지. 결국 잃어버린 영혼이 돌아오는 대신, 모든 노력이 물거품이 되어 버렸어 모두 저 사람때문이야. 감사해야 할걸. 비록 엘리사의 일은 중단되었지만, 그 딸이 대신 가야할거야. 불쌍하게도. 아하하하.

시빌: 움직이지마.

I was shocked to realize the talisman of Metraton was being used.

시빌은 여기에 어떻게 들어왔을까?

시빌은 달리아에게 총을 쏘지만 도리어 그녀의 공격을 받고 쓰러진다.

해리: 달리아.

달리아: 좋아. 좋아. 좋아. 당신이 일을 망쳤군.

해리: 쉐릴은 어디 있지? 무슨 짓을 한 거요?

달리아: 무슨 소리야. 계속 보았잖아. 원래의 모습으로 돌려주었지.

해리: 농담할 기분 아니에요.

달리아: 안 보여? 바로 여기 있잖아.

해리: 그럴 순 없어.

달리아: 너만 그렇게 생각하는거야.

해리: 왜 이런 짓을 한거지?

달리아: 7년이나 지났군. 7년동안 그 끔찍한 날로부터 엘리사는 계속 살아있었고, 죽음보다 더 끔찍한 일을 맛보았어. 깨어나지 않는 악몽에 붙들려 있었지. 그는 악몽으로 양육되었고, 태어날 날을 기다리며.. 그날이 드디어 왔어. 때가 되었어. 모두가 고통과 아픔으로부터 벗어날 거야. 구원의 때가 왔어. 이제 청산할 날이 왔다구. 모든 슬픔이 없어져 버릴 때, 진정한 낙원으로 돌아갈 때. 나의 딸이 신의 어머니가 될 것이야!

Don't you see? She's right there.

쉐릴을 이런 모습으로 만들다니…

달리아가 말을 마치자, 엘리사와 쉐릴이 합체하기 시작한다. 이때 카우프만 박사가 나타나서 달리아를 총으로 쏜 후, 모터사이클에 있던 액체인 아그라오 포터스를 엘리사와 쉐릴에게 던진다. 그러자 그 합체물로부터 빨달린 악마가 나오더니 하늘로 올라간다. 자! 이제 드디어 마지막 보스와의 대결이다. 이 보스의 번개 공격은 상당히 강력하므로 한 지점에 오랫동안 머물지 않도록 하자. 치고 빠지는 식으로 계속 공격하다 보면 의외로 간단히 무찌를 수 있다. 보스를 무찌르면 엘리사가 강보에 싼 아기를 해리에게 건네주면서 빛이 나오는 쪽으로 도망치라고 한다. 빛이 비치는 쪽으로 얼나게 도망가는 해리와 시빌. 한편 정신을 차린 카우프만이 그 뒤를 따라 도망치려고 하자, 뒤에서 갑자기 리사가 나타나더니 그를 바닥 아래로 데려간다(악당의 최후인가?).

빨간 액체를 던지는 카우프만 박사

마지막 보스의 등장

엔딩의 분기

이 게임의 엔딩은 Good+, Good, Bad+, Bad 의 네 가지로 이루어져 있다. 카우프만 박사와 관련된 모터사이클 이벤트를 거친 경우에는 마지막에 악마와 싸우는 Good 엔딩이 된다. 만일 이 이벤트를 거치지 않은 경우에는 쉐릴과 엘리사의 합체 형태와 싸우는 Bad 엔딩이 된다. +등급은 회전목마장에서 시빌을 죽이지 않고 병원에서 얻은 빨간 액체를 그녀에게 던지면 받게 된다. 그러나 만일 시빌을 죽이면 일반적인 Good이나 Bad 엔딩을 보게 된다. 플레이 시간과 세이브, 컨티뉴의 횟수, 회복아이템의 사용횟수는 엔딩의 등급과 전혀 무관하다.

Good 엔딩

Bad+ 엔딩. 동영상도 없는 엔딩

Bad 엔딩. 비참한 최후를 맞이하는 해리

PLAY STATION

© KONAMI

메카닉의 새로운 지평을 추구하는

아머드 코어 -마스터 오브 아리나-

아머드 코어 -마스터 오브 아리나-의 기본 시스템은 전작인 아머드 코어, 아머드 코어 -프로젝트 판타즈마-를 그대로 이었다고는 해도, 매회 플레이하는 사람을 뜨겁게 만드는 매력을 갖고 있기 때문에 뛰어난 평가를 받는다. 파츠의 조합으로 기체성능이 변화하는 아머드 코어(이하 AC)와 즐기면 즐길수록 실력이 늘어나는 것을 실감할 수 있는 미션의 절묘한 구성은 메카를 좋아하는 게이머에게는 없어서는 안될 작품이 될 것이다. 10년 후 20년 후에는 이런 기체를 실제로 탈 수 있는 기회가 생기지 않을까?

ARMORED CORE

제작사: 프롬 소프트
장르: 액션
발매일: 2월 4일
발매가: 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

프롤로그

"Wanna be a Raven?"
"레이븐이 되고 싶나"
Lana Nealsen, he got to know on network, told him.
네트워크에서 만난 여성, 라나 · 닐센은 그에게 이렇게 물었다.
The red AC killed his blood relatives, which was branded on his memory.
육친을 잃었던 그 날부터 잊을 수 없는 붉은 AC의 모습.
The enemy to avenge.
복수해야 할 적.
He started to go to the way he showed.
그는 자신에게 펼쳐진 길을 걷기 시작한다.

오프닝 화면

초기 메뉴

조기 메뉴 화면

■ **로드게임**(ロードゲーム)

전에 저장했던 데이터를 사용해서 게임을 이어 나간다.

■ **뉴 게임**(ニューゲーム)

새롭게 시나리오 모드를 시작한다.

A 시나리오 모드

의뢰받은 미션을 수행하는 모드. 성공 보수에 따라서 파츠나 무기를 장비하고 자신만의 오리지널 AC를 만드는 것도 가능하다. 이 모드에서 게임을 새로 시작할 것인지 세이브 데이터를 사용해서 게임을 계속할 것인지 선택한다. 이 모드를 선택하면 아래 2 항목이 나온다.

B VS 모드

AC끼리 대전이 가능한 모드로 화면 분할 모드나 대전 케이블을 사용해서 2화면 대전을 할 수 있다. 이 모드를 선택한 시점에서 대전 케이블을 연결했다면 2화면 대전으로, 접속하지 않았다면 1화면 분할 대전으로 시작한다. 만일 세이브 데이터가 있다면 이 데이터를 불러와서 대전에서 사용할 수 있다.

메인 메뉴

메인 메뉴 화면

미션 MISSION

미션중의 화면

각 임무는 성공하면 그 임무가 사라지만 실패해도 다시 도전할 수 있다. 한번 계약을 하게 되면 계약한 그 임무를 수행해야 다른 임무를 계속 해 나갈 수 있다. 임무의 성공 조건은 임무마다 틀리기 때문에 성공 조건을 항상 체크하기 바란다.

가게 SHOP

파츠를 매매하는 장소로 자신의 AC를 강화하기 위해 자주 들려야 하는 곳이다.

구입(BUY) : 파츠를 구입한다.
매각(SELL) : 파츠를 매각한다.

파츠를 매각하더라도 구입 가격에 팔 수 있다.

같은 가격에 사고 팔고 할 수 있다

창고 GARAGE

조합(ASSEMBLY)

파츠나 무기의 조합으로 자신만의 AC를 만들 수 있는 항목으로 화면 오른쪽 하단에 표시되는 숫자는 조합되는 AC의 상태를 표시한다.

조작 방법

방향키	항목, 파츠 선택
○버튼	결정
×버튼	조립 종료
△버튼	스테이터스 표시
L+좌, 우 방향키	파츠 빨리 보내기
R+좌, 우 방향키	파츠 종류별 보내기

화면 설명

EP	파츠의 소비 에너지와 제너레이터의 출력을 표시한다. 왼쪽의 수치가 오른쪽 수치보다 크면 출격할 수 없다.
LEGS	상반신 파츠의 중량합계와 다리 파츠의 최대 적재량을 표시한다. 왼쪽 수치가 오른쪽 수치보다 크면 출격할 수 없다.
CORE WP	팔 파츠+팔 무기의 중량합계와 코어 파츠의 최대 적재량을 표시한다. 왼쪽 수치가 오른쪽 수치보다 크면 출격할 수 없다.
AP	AC의 내구력을 말한다. 이 수치가 0이 되면 AC는 행동 불능이 되어 전투가 종료된다.
WEIGHT	AC의 총중량을 표시한다. 기본적으로는 가벼운 기체일수록 기동성이 높다.

경고 메시지의 대처법

장비불충분	머리와 다리 등 출격에 필요한 파츠가 장비되어 있지 않으므로 장비를 확인할 것
중량과다	다리에 탑재 가능한 장비가 너무 무거운 상태이다. 다리 이외의 장비를 가볍게 하거나 다리 자체를 바꿀 것
출력부족	출력이 부족해서 제너레이터를 고성능으로 바꾸던가 출력 소비가 적은 장비로 교환할 것
완부 장비과다	코어의 장비가 너무 무겁기 때문에 코어와 무기를 가볍게 하던가, 탑재량이 많은 코어로 교환할 것

옵션 파츠(OPTION PARTS)

AC의 성능을 올려주는 옵션 파츠

기체의 성능을 향상시키는 각종 특수 파츠를 선택해서 장비하는 항목. 록온 시간을 단축시킨다거나 실탄의 대미지를 경감시켜주는 다양한 부가적 요소를 선택할 수 있다. 특수 파츠를 장비 할 때에는 코어의 슬롯 수에 신경을 쓰면서 장비하자.

구성(PERFORMANCE)

조합된 AC의 종합적인 능력과 성능을 볼 수 있는 항목이다.

AC의 종합적인 점수를 보여준다

항목 설명

OFFENSIVE POINT	공격력
DEFENSIVE POINT	방어력
STABILITY	안정성
MOBILITY	민첩성
MOVING SPEED	이동 성능
TURNING SPEED	선회 능력
RISING ABILITY	상승 능력
SUPPORT SYSTEM	레이더 성능
RADAR RANGE	레이더 범위
FCS PERFORMANCE	FCS 성능
OVERALL	종합 포인트
GRADE	종합 평가

색 바꾸기 (CHANGE COLOR)

AC의 색을 바꾸는 항목으로 다음과 같은 하위 항목이 있다.
CHANGE PATTERN : 컬러 패턴을 변경하는 항목으로 다양한 샘플이 있다.
EDIT COLOR : 자신만의 AC색상을 만들 수 있다. 각 부위별로 색을 지정한다.

붉은 예상이 좋아

엠블렘 에디트 (EDIT EMLBLEM)

엠블렘을 작성하거나 수정할 수 있으며 자신이 작성한 엠블렘이 AC에 그려 넣어진다.

엠블렘 키설정

방향키	메뉴의 이동
셀렉트 버튼	엠블렘 작성시 배율 변경
□ 버튼	RBG 바를 연다
○ 버튼	결정 버튼
△ 버튼	컬러링시에 컬러 변경 위치 선택
	엠블렘 작성시 컬러 스포이드 가능.
× 버튼	취소 버튼
L1 or R1 버튼	툴 선택
L2 or R2 버튼	컬러 팔레트 선택

엠블렘 키설정

ZOOM(줌)	화면의 배율을 변경한다.
UNDO(실행 취소)	바로 전에 했던 작업을 취소하고
	전 상태로 되돌린다.
CLEAR(삭제)	내용을 모두 지운다.
SAMPLE(샘플)	등록되어 있는 엠블렘을 불러낸다.
SAVE(저장)	자신이 그린 엠블렘을 저장한다.
CANCEL(취소)	메인 메뉴로 나간다.

툴 설명

PEN(펜)	○버튼을 누르면서 방향키로 옮기면 선을 그릴
	수 있다.
LINE(선)	직선을 그릴 수 있다. ○버튼으로 시작을 결정
	한 다음 한번 더 누르면 선을 그린다.
BOX(상자)	사각형을 그린다. 그리는 법은 선과 동일하다.
BOX/FILL	지정된 색으로 사각형을 그린다.
CIRCLE(원)	원을 그린다. 그리는 법은 선과 동일하다.
PAINT(색칠)	선으로 구분된 일정영역을 색칠한다.
SCROLL(스크롤)	화면을 방향키로 이동한다.

이름 등록(NAME ENTRY)

AC의 이름을 변경한다.

AC 테스트(AC TEST)

모의 전투를 통해서 방금 구성한 AC의 테스트를 한다.

테스트에는 MT 2대가 등장한다

랭커 MK RANKER MK

자신이 만든 AC를 아리나처럼 등록하여 대전을 한다. 2번째 디스크가 필요하다.

친구의 AC도 등록 가능

Ex 아리나 Ex ARENA

다양한 성격의 아리나 모드가 있어 목적에 알맞는 대전을 할 수 있다.

특수한 목적의 아리나 모드

역대 챔프들도 등장한다

아리나 ARENA

여기에서는 다른 레이븐과 대전을 한다.

초기 레이븐들은 약하기 때문에 실력 익히기에 좋다

메일 MAIL

게임 진행 중에 도착하는 메일을 읽을 수 있다. 임무를 완수하면 새로운 메일이 도착했다는 메시지가 뜨기도 한다. 대부분의 메일은 중요한 정보를 담고 있기 때문에 편지가 오면 즉시 읽어보기 바란다.

항상 체크하는 습관이 필요하다

시스템 SYSTEM

게임의 모든 데이터를 저장하거나 불러올 수 있는 항목이다. 게임 데이터는 메모리 카드의 1블럭, 엠블렘 데이터는 2블럭을 소비하여 저장한다.

시스템 메뉴

시스템 메뉴

1. DATA SAVE 게임의 데이터를 저장한다.
2. DATA LOAD 게임의 데이터를 불러온다.
3. EMBLEM SAVE 자신이 만든 엠블렘을 저장한다.
4. EMBLEM LOAD 자신이 만든 엠블렘을 불러온다.
5. OPTION 게임의 설정을 바꾼다.
   - MASTER VOLUME 게임 전체의 음량을 조절한다.
   - BGM VOLUME 게임 중에 흐르는 배경음악의 음량을 조절한다.
   - TEXT MESSAGE 게임 중에 나오는 메시지를 표시하거나 없앨 때 쓰인다.
   - VS STAGE 대전 모드에서 대전 장소를 선택하는 방법을 결정할 때 쓰이는 항목.
   - KEY ASSIGN 버튼 배치를 바꿀 때 사용한다.
   - VS TIME LIMIT 대전시 시간을 설정한다.

파츠

AC를 이루는 파츠는 다음과 같이 나눌 수 있으며, 파츠는 가게를 통해서나 미션을 진행하면서 얻을 수 있다.

필자가 사용한 AC의 조합

미션과 아리나에서의 AC 조합

아리나는 플레이어의 전투 실력을 키울 수 있는 곳이다. 미션과 서브 아리나에서 벌어들인 돈으로 자기 스타일에 적합한 AC를 조합하여 싸워야 한다. 초반 미션에서는 돈이 별로 없기 때문에 기본적으로 장비하고 있는 파츠의 한 단계씩 올리도록. 필자의 대전 스타일은 경량 2족의 빠른 전투를 선호하므로 신속히 끝내는 것을 원칙으로 하고 있다. 다음은 필자가 권하는 조합이다.

1. HEAD

AC의 머리 부분으로 성능이 좋은 것은 생체 센서나 레이더를 탑재하고 있다. 필자는 HD-ONE을 주로 사용한다. HD-ONE은 레이더를 기본으로 장비하고 있지만 방어력이 약한 게 흠이다. 하지만 컴퓨터가 좋기 때문에 명중률이 우수한 장점을 지니고 있다. HD-ONE의 방어력이 마음에 걸린다면 HD-G780도 권한다.

2. CORE

기체 조립의 기본이 되는 몸통 부분이다. 슬롯수가 많은 전자전 타입의 XXA-S0을 주로 사용하였다. 내구력이 낮은 것이 흠이지만 무게가 가볍고 밸런스가 좋기 때문에 다른 레이븐도 많이 이용하고 있다. 같은 전자전 타입인 XCL-01이나 방어력이 뛰어난 XXL-D0도 좋은 코어이다.

3. ARMS

총이나 블레이드 등을 장비할 수 있는 파츠와 팔 자체가 무기인 파츠가 있다. 하지만 무기를 자체 장착하고 있는 팔은 그다지 사용하지 않는다. 꼭 사용한다면 AW-DC/2가 권할 만 하다. 필자는 가벼운 AN-K1을 주로 사용하며 자잘한 적들이 많이 나오는 미션에서는 AP가 많은 AN-205를 사용하기도 한다.

4. LEGS

2족, 역관절, 4족, 캐터필러의 4종류가 있다. AC의 특징을 가장 잘 대변하는 부분이 바로 다리 파츠로 필자는 주로 경량 2족인 LN-2KZ-SP를 사용한다. 마지막 미션에서만 많은 AP와 중량을 얻기 위해서 LN-3001C를 사용하였다. LN-2KZ-SP의 특징은 적재량이 뛰어나면서도 방어력, 스피드가 우수하다는 점이다.

5. GENERATOR

AC의 주 동력원으로 점프를 자주 해야 할 때에는 밸런스가 좋은 GBG-XR을, AC와 대전을 할 경우에는 GBG-10000과 GBG-XL을 사용하였다. 미션 중에는 큰 차이를 보이지 않지만 아리나에서는 그 차이를 느낄 수 있는 파츠로 여러 종류를 사용해 보며 자신에게 맞는 파츠를 고르기 바란다.

6. FCS

무기의 사정거리나 범위, 미사일의 록온의 성능에 큰 영향을 준다. 필자는 원거리전보다는 근, 중거리전을 선호하기 때문에 화면이 넓고 횡장형인 TRYX-QUAD나 FBMB-18X를 주로 사용한다. 원거리전에는 RATOR가 최적이다.

7. BOOSTERS

출력이 클수록 이동 스피드가 오른다. 필자는 거의 B-VR-33을 사용하며, 미션중에는 B-T2도 사용하기도 한다. 미션중에는 높은 점프와 격렬한 움직임을 요할 때가 많기 때문에 에너지를 적게 사용하는 B-T2는 적당한 파츠이다. 아리나에서 대전할 때에는 주로 B-VR-33을 사용한다.

8. BACK WEAPON

등에 장착하는 무기. 미사일이나 로켓, 그리고 레이더를 장비할 수 있다. 레이더를 기본적으로 장비하고 있는 HD-ONE 덕택에 레이더는 장비하지 않으며, 미션 중에는 주로 미사일을 사용하였다. 강화인간이 아닌 이상 로켓을 발사할 때에는 자세를 잡아야 하기 때문이다. 라이플이 강력하면 탄창인 M118-TD를 장착하며 WC-01QL과 WM-AT, WM-SMSS24는 아리나에서 그 진가를 발휘하는 파츠이다.

9. ARM WEAPON L

레이저 블레이드를 장착할 수 있으며 이것은 거의 하나밖에 사용하지 않았다. 바로 LS-99-MOONLIGHT.

10. ARM WEAPON R

라이플이나 머신건을 장착할 수 있다. 미션에 따라서 변화 폭이 큰 부분으로 약한 적이 많이 등장할 경우에는 WG-HG-1과 WG-XP2000을, 강력한 AC가 등장할 때에는 WG - XFwPPk나 WG-1- KARASAWA를, 아리나에서는 위의 라이플과 WA-FINGER를 사용하였다.

파츠의 스테이터스 설명

전 파츠 공통 스테이터스

NAME	파츠의 명칭
TYPE	파츠의 종류
PRICE	파츠의 가격
WEIGHT	파츠의 중량
ENERGY DRAIN	각 파츠의 기본 에너지 소비량

외부 파츠 공통 스테이터스

ARMOR POINT
파츠의 내구치. 수치가 높을수록 출격시의 AP가 높아진다

DEF_SELL
대 실탄계 방어력. 수치가 높을수록 실탄계의 공격에 대한 방어력이 높다

DEF_ENERGY
대 에너지계 방어력. 이 수치가 높을수록 에너지계의 공격에 대한 방어력이 높다

무기파츠 공통 스테이터스

WEAPON LOCK
무기자체의 사이트 타입

ATTACK POWER
각 무기의 공격력

NUMBER OF AMMO
각 무기의 탄수. 한번에 복수의 탄을 발사하는 무기도 있다
에너지 계통의 무기는 발사 가능 탄환량을 표시한다

AMMO TYPE
무장된 탄약의 계통을 표시한다(SOLID : 실탄계 / ENERGY : 에너지계)

AMMO PRICE
탄약 한발 당 가격. 에너지계의 무기는 탄약비가 들지 않는다

RANGE
이 수치가 높을수록 탄의 사정거리가 길어진다

MAXIMUM-LOCK
최대 록온 수. 미사일은 한번에 여러 개의 록온이 가능하다

RELOAD TIME
다음 탄을 발사하기까지 걸리는 시간. 이 수치가 낮을수록 연사 속도가 빨라진다

두부 파츠 고유 스테이터스

MAP TYPE
MAP표시 타입을 나타낸다
- NO MEMORY : 주변만 표시
- AREA & PLACE NAME
  : 맵핑 기능과 정보 표시
- AREA MEMORY : 맵핑 기능

COMPUTER TYPE
컴퓨터의 종류. 미션중의 상황 설명의 내용이 변화한다
- ROUTH : 후진 컴퓨터
- STANDARD : 표준
- DETAILED : 뛰어난 성능을 발휘한다

NOISE CANCELER
방해 전파 무효장치의 유무를 표시한다
- NONE : 없음
- PROVIDE : 탑재

BIO SENSOR
생체 반응 센서의 유무를 표시

RADAR FUNCTION
레이더 장치 탑재의 유무를 표시

각부 파츠 고유 스테이터스

MAX WEIGHT
최대 적재 중량. 이 수치를 넘으면 미션에 출격할 수 없다

SPEED
이 수치가 높을수록 이동 속도가 빨라진다

STABILITY
이 수치가 높을수록 피탄시의 반동이 작다

JUMP FUNCTION
점프 기능의 유무를 표시

코어파츠 고유스테이터스

MAX WEIGHT
코어의 최대 적재 중량. 이 수치를 넘으면 미션에 출격할 수 없다

VS-MG-RESPONSE
적 미사일을 요격할 확률

VS-MG-ANGLE
적 미사일을 요격하는 범위. 이 범위는 AC의 전방에 표시된다

EXTENSION SLOTS
각 코어의 슬롯 수. 이 슬롯은 옵션 파츠를 장비할 때 필요하다

부스터 고유 스테이터스

BOOST POWER
부스터의 출력. 이 수치가 높을수록 상승 스피드가 빠르다

CHARGE DRAIN
부스터 사용시의 에너지 게이지 소비치. 이 수치가 높을
수록 대폭으로 에너지 게이지를 소비한다

FCS 고유 스테이터스

LOCK TYPE
각 무기의 사이트 형태를 표시한다
- STANDARD : 표준형
- WIDE & SHALLOW
  : 넓지만 록 거리가 짧다
- LENGTHWAY
  : 종장형(거리가 길다)
- SIDEWAY : 횡장형(폭이 넓다)
- NARROW & DEEP
  : 폭은 좁지만 록 거리가 길다

제너레이터 고유 스테이터스

ENERGY OUTPUT
제너레이터의 에너지 출력을 표시한다. 이 수치를 넘으면 미션에 출격할 수 없다

MAXIMUM CHARGE
출격시 화면 왼쪽에 표시되는 에너지 게이지의 용량

CHARGE REDZONE
에너지 게이지 아래에 있는 레드존의 용량

레이더 고유스테이터스

RADAR RANGE
레이더의 반응 범위. 이 수치가 높을수록 광범위한 탐색이 가능

RADAR TYPE
레이더의 종류. 형태만 다를 뿐 성능에 변화는 없다
- STANDARD : 표준형
- CIRCLE : 원형
- OCTAGON : 8각형

ARMORED CORE 파츠 일람표

HEAD 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위력방어	EG방어	전투시스템	맵시스템	노이즈캔슬	바이오센서	레이더	설명
HD-01-SRVT	26500C	122	350	816	154	149	DE	1	×	○	×	생체 센서 내장형의 두부 파츠
HD-2002	29000C	156	457	787	140	154	ST	1	×	×	○	레이더 기능 탑재형의 두부 파츠
HD-X1487	19000C	166	420	975	160	185	RO	0	○	○	×	오토 맵은 불가능하지만 센서가 충실
HD-REDEYE	41100C	146	538	840	148	151	DE	2	×	×	○	레이더와 강화형 오토 맵 기능 탑재
HD-D-9066	43200C	138	657	885	165	232	ST	1	×	○	○	옵션이 충실하고 높은 EG방어가 특징
HD-GRY-NX	14700C	232	218	1004	194	134	RO	0	×	×	×	방어력은 높지만 추가장비가 없는 염가판
HD-06-RADAR	51800C	145	875	741	109	194	ST	2	○	×	○	광역 레이더와 각종 옵션을 장비
HD-ONE	68100C	161	304	800	132	129	DE	1	○	○	○	광역 레이더와 전 옵션을 완비
HD-08-DISH	33200C	133	716	870	205	162	ST	2	×	×	×	강화형 오토 맵 기능 탑재
HD-ZERO	22500C	185	431	925	221	149	RO		×	×	○	레이더 기능을 탑재하였고 위력방어도 강화
HD-G780	82500C	393	723	905	146	292	RO	2	○	○	○	에너지계의 공격에 강함
HD-HELM	63200C	134	793	850	172	185	DE	2	×	×	○	각 기능을 평균적으로 향상시킨 밸런스형
HD-4004	44100C	139	628	820	146	138	DE	1	○	×	○	디자인성을 중시한 모델로 기본성능은 떨어짐

추천 파트 1 HD-ONE

추천 파트 2 HD-08-DISH-

추천 파트 3 HD-REDEYE

추천 파트 4 HD-D-9066

CORE 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위력방어	EG방어	최대하중	요격확률	요격범위	슬롯	설명
XCA-00	61500C	1103	1046	2710	530	505	2770	48	48	8	평균적인 성능의 표준 타입
XCL-01	88000C	885	1380	2380	492	610	2450	48	64	16	특수 장비 슬롯이 많은 전자전 타입
XCH-01	72000C	1384	873	3015	615	543	3600	48	32	12	최대 방어력을 높은 중장갑 타입
XXA-S0	122000C	784	1273	2050	580	560	2820	50	50	17	시작 타입, AP가 극단적으로 낮지만 가볍다
XXL-00	115000C	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5	차세대 표준을 목표로 한 프로트 모델

추천 파트 1 XXA-SO

추천 파트 2 XCL-O1

추천 파트 1 AN-K1

추천 파트 2 AN-25

ARMS 파츠

이름	가격	무게	최대EG	AP	위력방어	실탄방어	설명
AN-101	19000C	1228	1006	1670	384	374	평균적인 성능의 표준 타입
AN-201	15300C	1054	877	1635	352	334	AN-101의 소비 에너지 경감형
AN-K1	49000C	905	930	1790	339	402	경량화 타입, 대 위력방어력이 낮다
AN-D-7001	23000C	1445	1512	1743	306	453	에너지 방어 중시형, 표준적인 중량
AN-3001	39500C	1612	1258	1935	477	353	AP강화형, 중량도 매우 증대
ANKS-1A46J	42100C	2120	1415	1990	659	496	최대AP와 방어력이 돋보이지만 일부 파츠와 결합 불가능
AN-863-B	34000C	1726	1394	1880	517	406	위력방어 중시형, 중량도 매우 증대
AN-25	28400C	853	682	1826	344	284	경량화 타입, 표준 타입 이상의 AP탑재
AN-891-S	54200C	1790	1290	1920	480	509	실드형 장갑을 탑재, 방어력이 높다

ARM 웨폰 타입

★탄가격이 0인 것은 에너지 계통의 무기임

명칭	가격	중량	최대EG	AP	록타입	공격력	탄수	탄가격	사정거리	록수	발사간격	설명
AW-MG25/2	54500C	1193	78	812	SP	158	400	33	8800	1	2	머신건, 4연장 기관포로 일제히 사격한다
AW-GT2000	48600C	1415	92	1132	SP	305	300	62	7800	1	2	개틀링 건, 2연 개틀링포의 고속탄으로 일점 집중 사격
AW-RF105	77600C	1530	106	1280	ND	1530	100	220	9300	1	15	캐논, 2대의 캐논포, 매우 높은 위력을 갖고 있다
AW-30/3	56400C	480	377	688	ST	830	80	130	9000	3	10	듀얼 미사일, 2×3, 총 6발의 소형 미사일을 발사
AW-RF120	67200C	1827	137	1420	ND	2120	50	300	9800	1	18	캐논, 2연발 캐논의 강화판, 탄수가 적은 것이 흠
AW-S60/2	66600C	762	420	725	ST	830	120	130	9000	2	10	듀얼 미사일, 2×2, 총 4발의 소형 미사일을 발사
AW-XC5500	83600C	1688	547	875	ND	1241	70	0	12000	1	7	레이저 캐논, 에너지계 병기, 2개의 광탄을 사출
AW-XC65	98500C	1905	625	792	ND	2322	40	0	8300	1	10	플라즈마 캐논, 에너지 계 병기, 2개의 빔을 발사
AW-DC/2	188500C	1805	220	892	SP	3822	20	1800	15300	1	60	듀얼 캐논, 그레네이드 탄을 2발 동시에 발사할 수 있다

추천 파트 1 AW-RF105

추천 파트 2 AW-DC/2

추천 파트 1 LN-2KZ-SP

추천 파트 2 LN-3001C

추천 파트 3 LN-501

LEGS 2족형 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위력방어	EG방어	최대하중	스피드	안정성	점프	설명
LN-1001	28500C	1966	1725	3235	556	531	4520	277	1018	○	2족형, 밸런스가 우수한 표준적 2족 파츠
LN-SSVT	44000C	1528	2338	2795	482	507	3560	445	596	○	2족형, 고속 이동의 2족, 적재량, AP에 문제가 있다
LN-3001	52200C	3137	2206	3703	815	594	6600	153	2518	○	2족형, 대적재량의 중장 2족, 속도에 문제가 있다
LN-1001-PX-0	25000C	1892	1844	3035	528	508	4130	280	904	○	2족형, LN-1001의 경량화형, AP가 작다
LN-501	71800C	1675	2910	2947	508	535	3990	451	854	○	2족형, 경량 2족의 개량형 모델로 적재량, AP가 증가
LN-SSVR	32400C	2750	2013	3606	789	532	5400	148	2150	○	2족형, 염가판의 중장 2족, 다른 것에 비해 성능이 떨어진다
LN-1001B	45200C	2305	1889	3383	585	543	4680	272	1320	○	2족형, LN-1001추가 장갑 타입
LN-3001C	64100C	3528	2418	3977	824	602	7100	151	2977	○	2족형, LN-3001개량형, 2족계 최대AP를 자랑
LN-S3	75000C	2300	2050	3426	752	680	5630	106	1480	○	2족형, 방어, 적재량을 유지하면서 경량화에 성공한 모델
LN-502	35800C	1790	2466	3343	538	592	3800	275	843	○	2족형, LN-501추가 장갑형, 이동성능 저하
LN-D-8000R	49000C	2426	2350	3532	510	656	4770	269	1200	○	2족형, 에너지 방어중시형, 적재량도 많다
LN-2KZ-SP	118000C	1820	3034	2210	648	742	4420	383	3025	○	2족형, 적재능력이 높지만 AP가 낮다
LNKS-1B46J	48000C	3065	2304	3788	772	608	6100	146	3802	○	2족형, 중량 2족, 위력방어를 중시한 모델

LEGS 4족형 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위력방어	EG방어	최대하중	스피드	안정성	점프	설명
LF-205-SF	42600C	2137	2810	2841	446	654	3450	483	580	○	4족형, 4족 표준타입으로 최고 클래스의 이동력을 갖고 있다
LFH-X3	56000C	2400	2988	3100	468	610	3810	421	710	○	4족형, 정지시에 에너지 회복이 우수하다
LF-DEX-1	69000C	2650	4016	3179	557	553	4450	360	820	○	4족형, 적재량 중시형, 에너지 소비가 많다
LF-TR-0	92000C	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	○	4족형, 방어력을 유지하면서 고속화에 성공한 개량형
LFH-X5X	82000C	2880	3584	3328	497	700	5000	442	1110	○	4족형, 4족 타입으로 최대의 AP, 적재량을 자랑한다

추천 파트 1 LFH-X5X

추천 파트 2 LF-TR-O

LEGS 역관절형 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위격방어	EG방어	최대하중	스피드	안정성	점프	설명
LB-4400	17300C	2520	1400	3560	617	451	4120	294	2084	○	역관절형, 역관절 표준 타입, 선회성능이 높고 값이 싸다
LB-4401	31800C	2910	1456	3810	672	468	4610	287	2713	○	역관절형, AP, 적재량이 높아서 사용하기 좋다
LB-4303	24000C	2647	1585	3575	643	488	4280	291	2505	○	역관절형, 접지면적을 크게하여 위격방어능력을 강화
LB-1000-P	20500C	2095	1228	3514	609	444	3875	286	2310	○	역관절형, 선회 속도 강화 타입, 역관절 중 최경량
LBKS-2845A	27000C	2480	1703	3731	584	515	4090	299	1985	○	역관절형, 에너지 방어중시형, 중량도 적은 편이다
LB-H230	56000C	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	○	역관절형, 적재량을 향상시킨 역관절형의 신기축

추천 파트 1 LB-H230

추천 파트 2 LB-1000-P

추천 파트 1 LC-MOS4545

추천 파트 2 LC-HTP-H5

LEGS 캐터필러형 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	AP	위격방어	EG방어	최대하중	스피드	안정성	점프	설명
LC-MOS18	16000C	4182	978	3928	773	535	8000	105	4245	×	캐터필러형, 적재량은 최대이지만 속도, 중량이 무겁다
LC-UKI60	25500C	3860	1104	3822	741	551	6950	138	3710	×	캐터필러형, 성능을 조정한 염가판의 주행형 각부
LC-HTP-AAA	38500C	2915	2877	3688	656	625	4130	250	630	×	캐터필러형, 호버 탱크, 4족 타입과 비슷한 성능
LC-MOS4545	59000C	3610	2609	3990	835	668	7400	211	5101	×	캐터필러형, 대단한 내구력의 몬스터 머신
LC-HTP-H5	64000C	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	×	캐터필러형, 이동속도가 향상된 개량형 호버 탱크

GENERATOR 파츠

명칭	가격	중량	최대 출력	용량	레드 존	설명
GPS-VVA	19500C	308	6000	28000	7800	콘덴서의 급속 차지 영역이 넓다
GPS-V6	32000C	363	6000	43000	5000	콘덴서 용량을 강화, 출력이 작다
GRD-RX5	23300C	225	6560	38000	4000	최경량의 제너레이터, 밸런스를 중시한 모델
GRD-RX6	27800C	286	6800	33000	4000	출력을 강화했고 경량화한 제너레이터
GRD-RX7	38700C	348	7440	31500	5000	GRD-RX6의 개량형, 출력을 강화
GBG-10000	43500C	398	9988	34000	2980	최대 출력을 자랑한다, 콘덴서 용량이 작다
GBG-XR	56000C	452	8207	48000	3250	최대 클래스의 콘덴서 용량을 갖고 있다
GBX-TL	38000C	1582	9055	50000	22000	출력 용량이 매우 높지만 중량이 무겁다
GBX-XL	139000C	975	8500	52000	3300	GBG-XR의 개량형, 효율이 좋다

추천 파트 1 GBG-XR

추천 파트 2 GBG-10000

추천 파트 3 GBG-XL

OPTION 파츠

명칭	가격	사용슬롯	설명
SP-MAW	14200C	1	레이더에 미사일 표시 기능을 추가
SP-JAM	26000C	3	일정 간격으로 록온 해제 펄스를 발신한다
SP-M/AUTO	12900C	1	록 록온과 동시에 자동 발사
SP-ABS	29600C	1	피탄시의 반동을 줄인다
SP-SAP	31800C	1	캐논 발사시의 반동을 줄인다
SP-CND-K	21000C	4	제레네이터 내장 콘덴서 증설
SP-AXL	24000C	2	록온 시간이 단축된다
SP-S/SCR	33000C	2	실체탄의 대미지가 감소한다
SP-E/SCR	38500C	1	에너지탄의 대미지가 감소한다
SP-EH	45000C	1	에너지 무기의 연사속도를 올린다
SP-E+	45000C	1	에너지 무기의 위력을 올린다
SP-DEtq	245000C	5	무기 발사시의 에너지 소비를 줄인다

SP-M/AUTO

SP-E+

SP-EDtq

FCS 파츠

명칭	가격	중량	최대 EG	록수	록 타입	설명
COMDEX-C7	11100C	14	24	4	STANDARD	최대 록온 4, 평균적인 성능
COMDEX-G0	22500C	14	24	4	STANDARD	최대 록온 4, 록온이 빠르다
COMDEX-G8	16400C	14	24	6	STANDARD	최대 록온 6, 록 거리가 길다
QX-21	20300C	8	12	1	WIDE&SHALLOW	최대 록온 1, 광역형으로 록시간이 짧다
QX-AF	35700C	10	16	2	WIDE&SHALLOW	최대 록온 2, 광역형으로 록시간이 짧다
TRYX-BOXER	48100C	10	19	3	LENGTHWAY	최대 록온 3, 종장의 사이트 형태
TRYX-QUAD	63000C	18	38	6	SIDEWAY	최대 록온 6, 횡장의 사이트 형태
QX-9009	96000C	25	55	6	NARROW&DEEP	장거리형으로 특히 캐논과의 상성을 고려
FBMB-18X	108000C	21	65	6	WIDE&SHALLOW	광역형으로 특히 미사일과의 상성을 고려
RATOR	129000C	18	75	2	NARROW&DEEP	원거리전에 최적인 롱레인지 타입
P/CV	96000C	25	55	1	STANDARD	근, 중거리에서의 총격전에 적당한 광각형

추천 파트 1 FBMB-18X

추천 파트 2 TRYX-QUAD

추천 파트 3 RATOR

BOOSTERS 파츠

명칭	가격	중량	최대 EG	출력	소비EG	설명
B-P320	10800C	208	28	9800	4360	약출력이지만 콘덴서 소비가 가장 적다
B-P350	13700C	162	33	12800	4410	출력의 향상과 함께 소비율도 어느 정도 증가
B-T001	34000C	149	30	17300	4600	최경량 모델로 고효율의 대출력을 발생시킨다
B-T2	31500C	235	38	14800	3850	중정도의 출력과 저소비에 의한 고효율을 노리는 모델
B-P351	25500C	288	41	21000	6980	출력도 소비율도 높아서 단거리 대시용으로 적합하다
B-VR-33	48500C	255	35	19000	5070	최고 클래스의 출력을 유지하면서 고효율화가 가능한 모델
B-HP25	52500C	185	35	8500	2520	경량 소형, 가속에는 약하지만 효율이 좋다
B-PT000	62500C	301	52	23400	7450	순발력을 중시하여 급속한 접근, 이탈이 가능하다

추천 파트 1 B-T2

추천 파트 2 B-VR-33

추천 파트 3 B-T001

BACK WEAPON 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	공격력	탄수	탄가격	사정거리	묶수	발사간격	설명
WM-S40/1	18700C	245	245	830	40	130	9000	1	10	소형 미사일, 소형 미사일을 단발로 발사하는 포트
WM-S40/2	23000C	337	320	830	40	130	9000	2	10	소형 미사일, 소형 미사일을 최대 2발까지 연속 발사 가능
WM-S60/4	28800C	520	349	830	60	130	9000	4	10	소형 미사일, 소형 미사일을 최대 4발까지 연속 발사 가능
WM-S60/6	38100C	583	353	830	60	130	9000	6	10	소형 미사일, 소형 미사일을 최대 6발까지 연속 발사 가능
WM-MVG404	31000C	620	280	1560	24	252	10000	1	10	미사일, 중형 미사일을 단발로 발사할 수 있는 모델
WM-MVG802	44000C	716	220	1560	32	252	10000	2	10	미사일, 중형 미사일을 2발까지 연속 발사 가능
WM-L201	46200C	835	180	4300	12	897	12500	1	10	대형 미사일, 강력한 대형 미사일로 단발로 탄수는 많지 않다
WM-X201	62250C	720	250	980	18	1125	12000	1	15	멀티 미사일, 공중에서 분리, 확산을 이행하는 다탄두 미사일
WM-X5-AA	19300C	616	85	675	10	270	0	0	50	봄 디스펜서 대지공격용 폭뇌를 8발 투하한다
WM-X10	24800C	939	105	675	10	560	0	0	50	봄 디스펜서 대지공격용 폭뇌를 16발 투하한다
WM-P4001	43800C	755	320	830	60	130	9000	1	10	듀얼 미사일, 좌우우회형의 미사일을 2발 동시에 발사한다
WM-PS-2	66700C	1125	360	830	90	130	9000	1	10	트라플 미사일, 상공우회형의 미상일을 3발 동시에 발사한다
WM-AT	256800C	1507	382	9830	4	3510	5800	1	35	대형 미사일, AC용 미사일로는 최대 최강
WM-T0100	86200C	725	290	230	120	150	9000	6	5	소형 미사일, 공격력은 낮지만 탄수가 많다
WM-SMSS24	118300C	655	308	1630	40	420	9000	4	10	미사일, 바로 위로 발사하여 장해물을 넘기는 공격이 가능하다
M118-TD	96300	455	0	-	-	-	-	-	-	탄창, 추가탄을 장착하여 무기의 탄수를 늘린다
WM-MVG812	54000C	1016	300	830	40	300	10000	4	30	소형 미사일, 추미성능을 최우선으로 한 미사일
WM-X15-EX	86000C	580	330	1560	60	0	0	0	15	플라즈마 디스펜서 개량형 폭뇌, 착탄시에 폭풍을 발생시킨다
WR-S50	15900C	218	8	1310	50	110	12500	0	8	소형 로켓, 소형 로켓탄 50발을 휴대할 수 있다
WR-S100	32400C	846	15	1310	100	110	12500	0	12	소형 로켓, 소형 로켓탄 100발을 휴대할 수 있다
WR-M50	27600C	677	13	2240	50	220	14000	0	12	로켓, 중형 로켓탄 50발을 휴대할 수 있다
WR-M70	36500C	718	24	2240	70	220	14000	0	16	로켓, 중형 로켓탄 70발을 휴대할 수 있다
WR-L24	29460C	805	18	3980	24	417	17700		16	대형 로켓, 단발 공격력이 로켓중에서 최고의 위력을 자랑한다
WC-CN35	32750C	593	11	338	250	52	10000	1	2	체인 건, 고속으로 포탄을 연사하며 사용하기 편하다
WC-ST120	56000C	827	6	183	80	156	8100	1	22	슬러그 건, 광영확산의 포탄을 7발 동시에 발사한다
WC-LN350	41800C	425	8	690	120	108	9000	1	6	리니어 건, 탄수보다 위력을 중시한 연사형 병기
WC-GN230	75200C	1230	8	3520	15	985	12000	1	32	그레네이드 런처, 폭염으로 적을 달구는 AC의 상징적인 장비
WC-XP4000	61000C	313	364	770	100	0	9000	1	5	펄스 캐논, 에너지계 병기로 이온포탄을 연사한다
WC-XC8000	78700C	1110	455	2065	50	0	8500	1	10	플라즈마 캐논, 에너지계 병기로 플라즈마 광탄을 발사한다
WC-01QL	69500C	273	618	1531	80	0	12000	1	7	레이저 캐논, 에너지계 병기로 빛이 적을 꿰뚫는다
WC-SPGUN	89500C	912	10	208	50	0	9200	1	8	슬러그 건, 7발 산탄을 발사할 수 있다, 연사도 가능
WC-IR24	159500C	1006	806	3025	20	0	15000	1	40	레이저 캐논, 에너지계 병기로 3연 유도 포신을 장착하고 있다

추천 파트 1 M118-TD

추천 파트 2 WC-IR24

추천 파트 3 WM-AT

추천 파트 4 WM-SMSS24

추천 파트 5 WC-01QL

추천 파트 6 WC-GN230

MULTI BACK WEAPON 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	공격력	탄수	탄가격	사정거리	묶수	발사간격	설명
WX-S800/2	69400C	1650	415	1120	60	515	11000	1	12	듀얼 미사일, 1회 록온으로 미사일 2발을 발사
WX-S800-GF	90900C	1110	656	1120	60	515	11000	1	10	듀얼 미사일, 1회 록온으로 미사일 6발을 발사
XCS-9900	94500C	1480	310	980	20	1125	12000	1	15	멀티 미사일, 다탄두 미사일 2발을 동시에 발사 가능
WX-ED2	74000C	1350	750	572	160	0	12000	1	6	플라즈마 캐논, 에너지 탄을 2발 동시 발사
WX-C/4	138000C	1670	905	1259	60	0	7600	1	32	레이저 캐논, 4연장으로 동시에 발사할 수 있는 레이저 캐논

추천 파트 1 WX-C/4

추천 파트 2 XCS-9900

추천 파트 1 LS-99-MOON-LIGHT

추천 파트 2 LS-1000W

BLADE 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	EG 소비	공격력	설명
LS-2001	11500C	123	28	2050	738	레이저 블레이드, 최경량 블레이드로 사용회수 무제한은 매력적이다
LS-200G	29000C	181	45	1700	950	레이저 블레이드, 차지소비를 줄이고 위력을 높인 개량형
LS-3303	37200C	224	43	2630	1210	레이저 블레이드, 강화형 블레이드로 위력과 소비량도 대폭 증가
LS-99-MOONLIGHT	54000C	336	93	810	2801	레이저 블레이드, 기존형보다 2배 이상의 위력을 발휘한다
LS-1000W	67500C	212	71	2430	1849	레이저 블레이드, 에너지파를 발사하는 변칙형이다

리사 : 결국 나말고도 멀쩡한 사람을 만났군요.

해리 : 당신은 누구죠?

리사 : 리사 갈렌드, 그쪽은?

해리 : 해리 메이슨

리사 : 해리, 말해줘요. 여기서 무슨 일이 일어나고 있죠? 모두들 어디 갔죠? 어딘가에 쓰러져 있었던 것 같은데 일어나 보니까 모두 사라져 버렸어요. 무서워요.

해리 : 당신도 모른다는 얘기군요 그것 참. 나도 모르겠소. 마치 악몽같은..

리사 : 그래요. 현실속의 악몽.

해리 : 한 가지만 묻겠소. 이 근처에서 여자 아이 못 봤소? 7살에 작고 검은 머리인..

리사 : 7살짜리 여자아이… 왜요? 딸인가요? 7살짜리 여자아이… 못 봤어요. 계속 의식을 잃고 있었기 때문에… 미안해요.

해리 : 괜찮소. 그러면 당신은 지하실에 있는 이상한 것에 대해서는 알고 있소?

리사 : 아뇨. 왜요? 그 밑에 뭔가 있나요?

해리 : 모른다고? 여기서 일하고 있지 않나요?

리사 : 우리도 지하 창고에는 절대로 들어갈 수 없어요. 그래서 잘 몰라요. 그곳에 뭔가 있었다고요?

해리 : 그러니까… 그게… 으윽… 이런~ 머리가.

리사 : 왜 그래요? 해리. 도와드릴까요?

의식을 잃은 해리는 현실세계로 다시 돌아온다. 깨어나 보면 교회에서 만났던 달리아가 서있다.

해리 : 꿈을 꾼건가?

달리아 : 너무 늦었어.

해리 : 당신이군요.

달리아 : 그렇소. 달리아 길레스피.

해리 : 아는 대로 말해주시오. 어떻게 된 겁니까?

달리아 : 어둠. 마을은 어둠에 의해 덮이고 있어. 힘으로 보잘것없는 욕망을 이겨내야해. 나는 예전부터 이런 날이 올 줄 알았어.

해리 : 무슨 말을 하고 있는 겁니까? 하나도 못 알아듣겠어요.

달리아 : 네 눈에 있는 증거를 믿어… 이 마을의 또다른 교회. 그곳이 너의 목적이지. 이것은 내 능력 밖이야. 너만이 그것을 멈출 수 있어. 마을 곳곳에 있는 문장을 보았겠지?

해리 : 학교 정원에 있던 그것… 무슨 의미가 있는 거죠?

달리아 : 사무엘의 문장. 완성되지 못하게 막아야 해.

해리 : 이봐, 기다려!

Yes. Dahlia Gillespie.

이번에는 어디로 가라는 것일까?

달리아가 사라지면 책상위에 있는 열쇠를 얻은 다음, 병원 4층에서 환영으로 보았던 골동품 상점을 찾아가자. 이 골동품 상점은 지도상에서 북동쪽 끝에 위치해 있는데 달리아가 말하는 또다른 교회가 바로 이곳이다. 굳이 가볼 필요는 없지만 경찰서에 가면 또 다른 단서를 발견할 수 있다. 경찰서 책상위에는 '구찌 경관은 살해된 것이 아니고 확실히 자연사한 것 같지만 심장 질환을 앓았던 적은 없었다'라는 글이 쓰여 있다. 또한 칠판에는 사일런트 힐에서만 나오는 물건에 대한 것과 원료가 화이트 클라우디라는 식물이고 판매상이 곧 제조자가 아닐까라는 이해하기 힘든 글이 쓰여 있다.

병원 4층에서 보았던 환영이 바로 골동품 상점이다

경찰서내에서도 몇 가지 단서를 발견할 수 있다

Scene 6. 그린 라이언 골동품 상점

골동품 상점안으로 들어가자. 이곳에서도 뭔가 끌린 자국을 발견할 수 있는데 캐비닛을 밀어보면 비밀 통로가 나온다. 이때, 시빌이 나타나서 그녀와 다시 만나게 된다.

해리 : 이게 뭐지?

시빌 : 해리!

해리 : 시빌?

시빌 : 무사해서 다행이에요. 당신을 두고 가는 게 아니었는데. 생각보다 상황이 심각해요. 큰일이군요.

해리 : 어째서 다시 돌아온 거죠? 마을을 떠난 줄 알았는데.

시빌 : 당신이 이곳에 들어가는 것을 보고 따라왔어요. 도시 밖으로 나갈 수 없었죠. 밖으로 나가는 길은 모두 막혔으니까. 차들은 움직이지 않고, 전화와 통신도 계속 안돼요.

해리 : 내 딸을 보았나요?

시빌 : 어떤 여자아이를 봤어요.

해리 : 쉐릴이었나요?

시빌 : 안개속이라서 잘 보이지 않았어요. 쫓아가니까 사라지더군요. 당신 딸이었는지는 잘 모르겠어요. 하지만…

해리 : 그래서 그냥 가게 내버려뒀다는 겁니까? 어디로 가던가요?

시빌 : 바크먼 거리로. 호수쪽으로 갔어요. 하지만 너무 흥분하지 말아요. 그쪽으로 간 것 같지는 않으니까. 길이 없어져 버려서 갈 수가 없어요.

해리 : 뭐요? 그렇다면 쉐릴은..

시빌 : 마치 하늘 위를 걷는 것 같았어요. 당신은 뭐 찾은 것이 없나요?

해리 : 그래요. 이상한 노파를 만났어요. 달리아 길레스피라고 하던데, 혹시 알고 있나요?

시빌 : 달리아 길레스피. 아뇨. 그런데요?

해리 : 이 마을이 어둠에 의해 덮히고 있다는 말을 하던데, 횡설수설하면서. 무슨 말인지 알겠어요?

시빌 : 어둠이 마을을 덮어? 마약과 관련이 있는 것 같군요. 그들이 여행자들에게 마약을 팔고 있어요. 배후에 누가 있는지는 아직 알아내지 못하고 있죠. 수사도 답보상태이고.

해리 : 무슨 이유로 마약을 거래하는 거죠?

시빌 : 잘 모르겠어요. 하지만 그게 그녀가 말하는 어둠일지 몰라요. 내 생각으로는요. 이건 뭐죠?

해리 : 방금 알아냈어요. 저 안에 무언가 있을 겁니다.

시빌 : 찾아보도록 하죠.

해리 : 기다려요. 무엇이 있을지 모르니 내가 먼저 들어가 보는 게 좋겠소.

시빌 : 나는 경찰이에요. 나도 갈거에요.

해리 : 안돼요. 내가 가겠소.

시빌 : 좋아요. 여기서 엄호하고 있을게요. 조심해요. 수상한 게 있으면 돌아와서 같이 가도록 하죠.

해리 : ok!… 시빌?

시빌 : 네?

해리 : 혹시 이것에 대해 알아요? 다른 세계라든지… 일종의 악몽과도 같은…

시빌 : 무슨 소리를 하는 거죠.

해리 : 확실하지는 않지만… 알아보려고 해도 머리가 텅 비는 것 같아요. 모든 것이 어둡고, 저 멀리서 사일렌 소리가 들리는 곳에서… 그곳에서 리사라는 간호사를 만났어요. 내가 거기에 있었던 것 같지만… 흐리멍텅한, 일종의 환각같은 그런 것을 알아요?

시빌 : 무슨 소리를 하고 있는지 전혀 모르겠네요. 해리.

해리 : 아, 내가 좀 헤매고 있는 것 같군요. 걱정말아요.

시빌 : 해리. 지친 것 같군요.

해리 : 그래요. 아마도.

What about my daughter?
Did you see her?

시빌과의 재회

What's this...?
Some kind of altar...?

이곳이 바로 또다른 교회?

PLAY STATION

기본 조작법

아머드 코어는 모든 버튼을 사용하기 때문에 처음 게임을 접하는 사람은 어려움을 느낄 것이다. 이것은 시간이 해결해 줄 것이며 꼭 익혀야 하는 전투 패턴에 대해서 알아보기로 하자.

키 설정

키	기능
↑ 방향키	AC의 전진
↓ 방향키	AC의 후진
← 방향키	AC의 좌회전
→ 방향키	AC의 우회전
셀렉트 버튼	게임의 일시 정지
□ 버튼	무기 발사
○ 버튼	왼손 무기 사용(블레이드), 문과 스위치 작동
△ 버튼	무기 선택
× 버튼	부스터 및 점프
스타트 버튼	맵 화면
R1 버튼	오른쪽으로 이동하면서 선회
L1 버튼	왼쪽으로 이동하면서 선회
R2 버튼	카메라 시점이 아래를 본다
L2 버튼	카메라 시점이 위를 본다
R2 + L2	카메라 시점이 원상태로 돌아온다

수평이동

적의 공격을 피하면서 공격하기 위해서는 적을 축으로 하여 주위를 돌아가야 한다. 수평이동은 R1과 L1으로 행하는데 왼손은, 방향키를 눌러야 하기 때문에 주로 R1을 사용하여 수평이동을 한다. 방향키는 상대를 록 온시키는 데에 사용해야 한다. 이처럼 상대 기체의 방향으로 고정하면서 횡이동을 하기 때문에 상대는 공격을 하기 어렵게 되고, 플레이어는 공격하기 쉬운 것뿐만 아니라 배후를 노릴 수 있는 찬스도 만들 수 있다. 배후로 들어가면 공격력이 뛰어난 블레이드로 회를 떠주자. 수평이동은 매우 기초적인 이동방식이며, 다른 패턴을 섞어서 사용하면 더욱 효과적이다.

급상승 & 하강 폭격

위의 전투 패턴에서 좀 더 발전한 것으로 진정한 3D를 맛보고 싶다면 이 방법을 써보기 바란다. 수직 점프를 하면서 공격하는 것으로 폭격 수준의 타격을 가할 수 있다. 이것은 부스터의 성능이 월등하면 월등할수록 성공율이 오르며, 또한 R2로 시점을 내리고, L2로 시점을 올리는 것에 능숙해야 한다. 점프후 내려올 때에는 그냥 내려오지 말고 L1, R1으로 좌우로 피하면서 내려올 것. 지상에 그냥 착지하면 딜레이가 생기기 때문에 착지전 부스터를 사용하면 딜레이를 없앨 수 있다. 앞서 설명한 수평이동과 조합하면 다양한 공격 루트를 만들 수 있을 것이다.

강화인간을 만들자!!!

「아머드 코어-마스터 오브 아리나」는 전작에서 만들어 둔 데이터를 사용할 수 있다. 그래서 얻을 수 있는 비기 한 가지. 1편에 해당하는 「아머드 코어」에서 미션을 계속 실패하면 돈이 -50000C가 되고 강화인간 수술을 받는다. 강화인간은 다음과 같은 이점을 갖는다.

■ 레이더가 표준으로 장비된다

강화인간이 되면 레이더가 표준 장비가 되어 별도의 레이더를 장비할 필요가 없기 때문에 중량에 여유가 생긴다. 하지만 이 레이더는 탐색 범위는 넓지만 시계 범위를 표시하지 않기 때문에 익숙해지기 어렵다는 단점이 있다.

레이더를 장비하고 있다

■ 블레이드에서 검풍이 나간다

강화인간이 되면 블레이드에서 에너지파를 발사할 수 있다. 이 조작 방법은 레이저 블레이드를 장비한 상태에서 ○ 버튼을 누른 다음 ×버튼을 연타하면 된다. 하지만 이 타이밍이 약간 어렵기 때문에 실전에서 익숙해지려면 연습이 필요하다. 또 가지고 있는 블레이드의 종류에 따라서 검풍의 모양도 변화한다.

검풍이 나간다

■ 캐논계 무기를 자유롭게 사용할 수 있다

전작 아머드 코어에서 강화인간으로 4번 엔딩을 보면 2족과 역관절에서 사용하기 어려운 백 웨폰인 캐논계의 무기를 자세를 잡지 않고 바로 발사할 수 있다(캐터필러와 4족처럼). 더불어 공중에서도 캐논을 발사할 수 있게 된다. 이 상태가 되면 이동속도가 상승하며 강력한 병기를 연속으로 사용할 수 있는 AC도 만들 수 있다.

자세를 잡지 않고 바로 사용할 수 있다

■ 에너지 게이지가 2배로 된다

전작 아머드 코어에서 강화인간으로 6번 엔딩을 보면 에너지 게이지가 2배로 된다. 이렇게 되면 전투 중에 대시와 부스터 점프 등으로 에너지가 모자라는 일은 없을 것이다.

에너지 게이지가 2배라오, 2배

ARM WEAPON 파츠

명칭	가격	중량	최대EG	공격력	탄수	탄가격	사정거리	록수	발사간격	설명
WG-RF35	11400C	415	6	218	200	18	8500	1	5	라이플, 표준적인 휴대형 기관포로 각종 임무에 대응 가능
WG-MGA1	14000C	370	4	85	500	9	6300	1	1	머신 건, 고속연사의 실탄총으로 그 위력은 매우 낮다
WG-MG500	28400C	458	4	135	500	15	7800	1	2	머신 건, 머신건의 공격력 강화 버전
WG-AR1000	42300C	516	8	105	1000	12	7000	1	1	머신 건, 휴대형 머신건으로는 최고의 성능을 자랑한다
WG-HG235	19000C	170	22	226	100	68	4800	1	5	핸드 건, 광역확산형 피스톨로 사정거리가 매우 짧다
WG-RF/5	41500C	295	5	795	80	83	20000	1	10	스나이퍼 라이플, 긴 포신을 갖고 있는 조격용 라이플 총
WG-RF/P	33100C	308	4	918	60	95	16000	1	12	스나이퍼 라이플, 공격력, 사정거리가 뛰어나지만 연사력이 떨어진다
WG-HG512	26200C	324	10	473	120	48	5800	1	8	핸드 건, 사정거리는 짧지만 공격력은 의외로 높다
WG-FG99	58300C	352	9	512	500	41	900	1	1	화염방사기, 격투전에서 진가를 발휘하는 무기
WG-B2180	75900C	905	16	2330	50	348	7800	1	22	바주카, 강화형 바주카로 탄속이 늦다
WG-XP1000	46000C	183	246	302	180	0	15000	1	3	펄스 라이플, 에너지계 병기로 사정거리와 연사력을 중시한 모델
WG-WP2000	61500C	265	285	435	200	0	18000	1	6	펄스 라이플, 에너지계 병기로 사정거리와 탄수를 중시한 모델
WG-WC4	51000C	686	308	820	100	0	8000	1	10	플라즈마 라이플, 에너지계 병기로 위력과 소모율이 높다
WG-1-KARASAWA	75000C	1120	422	1550	50	0	10000	1	8	플라즈마 라이플, 에너지계 병기로 공격력이 뛰어나지만 무겁다
WG-RFM118	95000C	512	10	340	160	45	11000	1	5	라이플, 처음에 갖고 있는 총의 속사 가능 타입
WG-XFwPPk	132000C	998	395	1120	100	0	14000	1	10	레이저 라이플, 속사가 가능한 에너지 총
WG-HG1	72000C	283	52	280	100	56	6300	1	8	핸드 건, 핸드 건의 상위판으로 위력을 올린 모델
WG-PB26	113000C	681	34	2200	24	1015	9000	1	10	그레네이드 런처, 핸드 그레네이드로 위력이 매우 우수하다
WA-Finger	275000C	150	120	155	500	8	3700	1	2	머신 건, 사정거리는 짧지만 접근전에서는 최강의 무기
WG-HG770	59000C	210	64	540	100	147	7300	1	7	핸드 건, 명중정도를 향상시킨 확산 핸드 건
WG-XW11	61000C	547	451	549	70	0	10500	1	6	레이저 라이플, 연장형 빔 라이플로 2발을 동시에 발사할 수 있다
WG-RF/E	71000C	412	156	3800	10	0	22000	1	48	스나이퍼 나이플, 탄속을 대폭으로 향상시킨 조격용 라이플이다
WG-MG500/E	56100C	415	10	185	500	0	6800	1	2	머신 건, 에너지 탄을 속사하는 신형 머신건

추천 파트1 WG-1 KARASAWA

추천 파트 2 WG-XFwPPk

추천 파트 3 WA-FINGER

추천 파트 4 WG-HG-1

추천 파트 5 WG-XP-2000

추천 파트 6 WG-RF/E

BACK RADAR 파츠

명칭	가격	중량	최대 EG	레이더거리	설명
RXA-01WE	12100C	210	243	8650	기존의 레이더, 최고급 두부 파츠와 비슷한 성능을 갖는다
RZ-A0	17900C	480	387	11500	2연 레이더를 채용하여 색적 능력이 향상된 모델
RXA-99	14500C	160	267	8800	경량화 레이더, 조사 범위는 기존의 것과 비슷하다
RXA-77	23000C	125	274	8700	최경량 레이더, 미사일의 접근을 감지한다
RZ-A1	33000C	433	403	15700	최고 클래스의 광범위 영역을 갖고 있는 모델
RZT-333	27700C	343	451	11700	광역화와 경량화를 실현한 최신형 모델
RZ-BBP	40900C	454	566	16300	고품위 레이더, 최고 클래스의 성능을 갖고 있다
RZ-Fw2	82100C	352	826	21300	정면에 대한 색적 범위가 넓은 타입

추천 파트 1 RZ-A1

추천 파트 2 RZ-Fw2

ARMORED CORE 메일

서브젝트 : 의뢰

발신 : 라나 · 닐센

우선 축하한다.
염원하던 레이븐이 된 기분은 어떤가? 이후엔 매니저인 내가 대외적인 교섭, 의뢰의 선별 등을 행할 것이다. 지시에는 반드시 따를 것, 알겠지? 의뢰한 것은 준비해 놓았다. 어려운 일은 아니지만 실전에서는 의외의 사태가 일어날 수 있다. 신중하게 행동할 것. 이상.

서브젝트 : 아리나

발신 : 라나 · 닐센

「죽이고 싶은 상대가 있다. 그래서 레이븐이 되고 싶어」
네트워크에서 처음으로 나와 만났을 때, 너는 그렇게 말했다.
기체명, '나인 볼'. 파일럿은 허슬러 · 원. 아리나 랭킹 1위. 이것이 녀석에 대해 알 수 있는 모든 것이다.
기업의 추천이 있다면 어떤 레이븐이라도 아리나에 참가할 수 있다. 곧 기회가 올 것이다.
하지만 이것만은 말해 두지.
'나인 볼' 앞에 있는 자는 확실하게 제거된다.
너에게 그만한 각오가 있다면 언젠가 녀석과 만나게 되겠지. 이상.

서브젝트 : 지원기업

발신 : 라나 · 닐센

너를 아리나로 추천하고 싶다는 기업이 의뢰를 해 왔다.
아리나를 운영하는 기업의 하나인 『프로그 테크』社이다. 하지만 조건이 붙어 있다.
현재 아리나에 소속되어 있는 레이븐을 습격해서 쓰러뜨릴 것.
너의 힘을 확인하고 싶은 것이다.
특별히 몇 개를 조사해 놓았다.
어느 것을 선택해도 상관없지만 상대도 같은 레이븐이니 각오는 단단히 해 둘 것. 이상.

서브젝트 : 아리나 등록

발신 : 프로그 테크사

처음 뵙겠습니다.
저는 프로그 테크사 사원입니다.
당신의 실력을 충분히 봤습니다.
지금 우리 프로그 테크사는 당신의 실력을 확인하였고, 아리나의 추천을 결정하였음을 알립니다.
축하의 의미로 50000C와 우리 회사가 개발한 AC용 파츠를 드리겠습니다.
그럼 당신의 활약을 기대하겠습니다.

서브젝트 : 프로그 테크

발신 : 라나 · 닐센

『프로그 테크』사.
요 몇 년간 주로 AC 관련 분야에서 급속도로 업적을 쌓고 있는 기업이다.
천재라고 불리는 연구자가 개발 주임으로 있어서 차례 차례로 획기적인 제품을 발표하고 있다고 한다.
이번에 제공한 파츠도 그 하나일 것이다.
기업에게 있어 아리나는 선전 도구에 지나지 않다. 이용당하지 않도록 주의할 것.
임무를 성공하고 서브 아리나에서 승리하면 너의 평가가 오르며, 이로 인해 아리나로 진출할 수 있을 지도 모른다. 이상.

서브젝트 : 긴급사태

발신 : 프로그 테크사

긴급사태입니다.
빨리 해결해 주었으면 하는 의뢰가 있습니다. 상세한 내용은 의뢰문에서 확인하시기 바랍니다.

서브젝트 : 수수께끼의 MT

발신 : 엘란 · 큐비스

처음 뵙겠습니다.
저는 프로그 테크의 개발 주임, 엘란 · 큐비스라고 합니다.
전에는 정말 고마웠습니다.
이번 사건은 우리 연구 그룹을 노린 것이라고 생각합니다.
기업간에는 자주 있는 일이지만, 신경쓰이는 것이 하나 있습니다.
바다에서 나타난 그 MT 이야기입니다.
지금의 과학기술로는 수륙양용 MT를 제조하기 힘들고, 또 개발에 성공했다는 이야기도 들은 적이 없습니다.
저는 대파괴 이전 잃어 버렸던 기술이 사용되고 있는 건 아닐까하고 생각하고 있습니다.
어딘가에 우리들이 모르는, 높은 기술력을 갖춘 조직이 존재하고 있는 건 아닐까요?

서브젝트 : 경고

발신 : 라나 · 닐센

너의 행동에 관해서는 매니저인 내가 지시를 내린다고 말했다.
스폰서의 요구라도 멋대로 의뢰를 받는 건 허락할 수 없어.
두 번 다시 이런 일은 하지마. 이상.

서브젝트 : 프로그 테그 의뢰

발신 : 라나 · 닐센

스폰서로부터 의뢰다.
자세한 것은 의뢰문을 읽기 바란다.
최근, 너의 평가가 높아진 듯 하다.
아리나의 참가자격을 얻는 것도 시간 문제이겠지. 이상.

서브젝트 : 승격

발신 : 프로그 테그사

축하합니다.
당신은 아리나로 승격이 되었습니다.
등록은 별도로 해두었습니다.
본래라면 결원이 생길 때까지 긴 시간을 기다려야 하지만, 이번에는 타이밍이 좋아서 빈자리가 있었습니다.
이후에는 얼마간 아리나의 활동에 전념을 해 주시기 바랍니다.
하지만 우리 쪽에서 의뢰를 제시하는 경우로 있을 것입니다.
이번에도 축하의 의미로 50000C와 우리 회사가 개발한 AC용 파츠를 드리겠습니다.
그럼 모든 레이븐의 정점인 아리나의 톱을 목표로 노력해 주시기 바랍니다.

서브젝트 : 격추의뢰

발신 : 프로그 테크사

긴급사태입니다.
조속히 해결하고 싶은 의뢰가 있습니다.
자세한 것은 의뢰문에서 확인해 주십시오.

서브젝트 : 나인 볼

발신 : 엘란 · 큐비스

또 당신에게 도움을 받았군요.
그 때부터 바로 수수께끼의 MT에 대해서 조사를 했지만 거의 알아낼 수 없었습니다.
도중에 사라져 버렸지만 이번에 나타난 AC는 그 '나인 볼'이죠?
이번에 그 실력을 충분히 볼 수 있었습니다.
당신은 그와 어떤 인연이 있지 않습니까?
뭔가 알아내면 알려 드리겠습니다.

서브젝트 : 원조 중단

발신 : 라나 · 닐센

절대로 직접 의뢰를 받지 말라고 경고했었다.
이제 나는 매니저가 아니야.
너에 대한 원조를 중단한다.
죽든 말든 알아서 해라.

서브젝트 : MT 구원작전

발신 : 프로그 테크사

긴급사태입니다.
조속히 해결했으면 하는 의뢰가 있습니다.
자세한 것은 의뢰문에서 확인하기 바랍니다.

서브젝트 : 정보조작

발신 : 엘란 · 큐비스

전에는 고마웠습니다. 당신이 없었더라면 지금 어떻게 되었을까요?
이번에는 나타나지 않은 듯하지만 '나인 볼'에 대해서 판명된 몇 개의 기묘한 점을 가르쳐 드리겠습니다.
첫 번째는 네스트에 등록된 파일럿, 허슬러 원에 대해서인데 그를 만난 인물이 한 명도 없다는 점입니다.
그리고 두 번째.
허슬러 원 또는 '나인 볼'에 관계된 정보의 대다수가 네트에서 교묘히 지워진 것입니다. 이것은 매우 흥미있는 일이며, 더욱 관심이 끌리게 되었습니다.
또 뭔가 알아내면 다시 연락드리겠습니다.

서브젝트 : 공통점

발신 : 엘란 · 큐비스

오랜만입니다.
조사를 진행한 결과, '나인 볼'이 관련된 기업의 공통점을 알아냈습니다.
그가 관련한 기업은 모두 쇠퇴하고 있지만 반대로 실적이 많아지고 있습니다.
그것도 단기간에.
일련의 습격사건도 분명 급격한 성장을 해온 프로그 테크사를 쓰러뜨리기 위한 방편이었다고 생각합니다. 단순히 우수한 레이븐은 아니라고 생각합니다.
그는 도대체 어떤 자일까요?

서브젝트 : 본사 구원 의뢰

발신 : 프로그 테크사

긴급사태입니다.
조속히 해결하고 싶은 의뢰가 있습니다. 자세한 것은 의뢰문에서 확인하시기 바랍니다.

서브젝트 : 레이븐즈 · 네스트

발신 : 엘란 · 큐비스

당신은 '나인 볼'을 쓰러뜨렸습니다.
그런데 왜 그는 지금도 아리나에 존재하고 있는 것일까요?
허슬러 원에 대한 유용한 정보는 지금 거의 없지만, 그의 데이터를 조작했던 사람이 누군지는 알아 내었습니다. 네스트입니다.
레이븐즈 · 네스트가 그에 관련한 여러가지 데이터를 조작한 것입니다. 허슬러 원과 네스트 사이에 무엇이 있는지는 알 수 없지만 보통의 레이븐 지원조직, 레이븐을 위한 네트워크 조직은 아닌 듯 합니다.

서브젝트 : 매니저

발신 : 엘란 · 큐비스

저는 현재 제가 생각할 수 있는 가장 안전한 장소에 있습니다. 네스트의 데이터 뱅크를 탐색한 결과 '나인 볼'의 탑승자 데이터에는 『H-1』이라는 단어가 기록되어 있었습니다. 특정 인물명 보다는,
마치 어떤 파츠의 이름같은...
제가 받은 인상은 그러했습니다.
허슬러 · 원이라는 인물은 실제하겠죠?
그리고 같은 데이터 속에서 이전에 당신의 매니저였던 『라나 · 닐센』이라는 이름도 확인되었습니다. 그녀와 '나인 볼'은 어떤 연관이 있는 듯 합니다. 조심하십시오!

서브젝트 : 약속

발신 : 라나 · 닐센

오랜만이야.
랭킹 2위, 축하해.
네가 여기까지 성장할 것이라고는 정말 생각하지도 못했어.
너는 내가 생각할 수 없을 정도의 힘을 가지고 있다. 충분할 정도로.
기억하고 있어?
언젠가 '나인 볼'을 만나게 해 준다고 했지?
내가 너에게 그렇게 말했었다.
지금, 그 때가 왔다.

미션 길잡이

미션의 흐름

1. 도망자 추격
- 2. 폭주 MT 파괴 → 3. 운석 회수 / 4. 비밀 데이터 탈환 / 5. 운송차량 강습
- 3. 운석 회수 → 2. 폭주 MT 파괴 / 4. 비밀 데이터 탈환 / 5. 운송 차량 강습
- (이중 2건만 맡을 수 있다.)
- 6. 지하 동굴 침공 / 7. 테러 집단 습격 / 8. 본사 강습 (이중 한 건만 맡을 수 있다.)
- 9. 잠수함 사수
- 10. 적요새 공략
- 의뢰 없음, 아리나 도전
- 11. 연구시설 구원
- 12. 빔 포대 파괴
- 13. 폐기 우주선 침입
- 14. 구병기 파괴
- 15. 광산 침입
- 의뢰 없음, 아리나 승격 및 도전
- 16. 연구 시설 방위
- 의뢰 없음, 아리나 도전
- 17. MT 부대 구원
- 의뢰 없음, 아리나 도전
- 18. 침공 부대 제거
- 19. 공장 침입

도망자 추격

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	아이작시티 가드
성공보수	32000C

도주중인 범죄자를 체포하고 싶다는 의뢰가 있다. 도주범은 전문전인 기업 해킹 상습범이다.

추적하고 있던 가드의 장갑차를 강탈하여 시티의 식물원으로 잠입한 모양이다. 문제는 시설 내의 보안 시스템이 변경되어, 모든 보안 메카가 녀석의 손아귀에 들어갔다는 것이다.

개개의 전력은 AC의 상대가 못하지만, 집단으로 오면 까다롭다. 발견 즉시, 격파하는 것이 좋을 것이다.

시설의 데이터는 준비되어 있다.

목표는 도주범의 신병 확보.

어쩔 수 없을 경우, 목표의 생사는 상관하지 말 것.

작전 영역	아이작 시티 제 7 식물 프랜트
적 전력	보안 메카 (몇 대 있는지 알 수 없음)
성공조건	도주범의 포획

임무 완수를 위한 조언

해킹을 전문적으로 하는 도주범을 포획하는 것이 목적인 최초의 미션이다. 범인은 장갑차를 강탈하여 미로로 구성된 식물원 내에 들어가 있다. 해커가 보안 시스템을 개조하였기 때문에 보안 메카가 공격해 온다. 보안 메카는 강력하지는 않지만 무리지어 있으면 까다롭게 된다.

보안 메카를 한방이나 두방에 없앨 수 있는 WG-RF/P나 WG-XP2000을 장비하여 한 대씩 처리하면 쉬울 것이다.

범인은 1층 최심부의 돔에 숨어 있지만 도중에 게이트가 잠겨져 있기 때문에 우회할 필요가 있다. 우선 록 해제 장치를 발견해서 파괴하고 범인이 있는 돔으로 가야할 것이다.

돔에 도착하면 도주범은 순순히 항복을 하지만… 갑자기 나타난 '나인 볼'에 의해 파괴되고 '나인 볼'도 그냥 사라진다.

미로처럼 얽혀 있다

이 문은 먼저 록 해제 장치를 찾아 파괴해야 한다.

록 해제 장치

간단하게 처리할 수 있는 보안 메카

도주범은 항복을 해 오지만…

'나인 볼'이 부수고 도망간다

2 폭주 MT 파괴

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	프로그 테크사
성공보수	36000C

프로그 테크사로부터 의뢰가 들어왔다.

동사가 소유하는 병기제조공장의 관리용 컴퓨터가 갑자기 폭주를 시작, 생산되는 전투 메카가 미치기 시작했다. 컴퓨터는 현재도 생산을 계속하고 있는 듯, 피해가 늘어나고 있는 추세다. 지금 현재 공장 바깥으로는 나오지 않고 있지만, 그것도 시간 문제다. 목표는 공장내의 안전확보다.

컴퓨터를 멈추지 않으면 전투 메카는 계속 미칠 것이다. 우선 컴퓨터 본체를 파괴한 다음 잔존하는 전투 메카를 파괴할 것.

작전 영역 : 프로그 테크사의 병기제조 공장
적 전력 : 소형 전투 메카
(몇 대 있는지 알 수 없음)
성공조건 : 모든 전투 메카의 제거

임무 완수를 위한 조언

프로그 테크사 소유의 병기 공장 관리용 컴퓨터가 폭주하여 생산중인 전투 메카가 폭주하였기 때문에 컴퓨터 본체와 폭주 메카를 파괴해야하는 미션이다. 공장에 잠입하면 주차장 안인데 우선 정면에 있는 문을 파괴하고 들어가서 2대의 폭주 메카를 파괴한다. 그리고 가운데 철망으로 된 곳을 파괴하면 지하로 들어갈 수 있다. 여러 대의 폭주 메카가 있는데 이 녀석들을 파괴하여도 관리용 컴퓨터를 파괴하지 않는 한 계속 생산되어 나오므로 빨리 회색문을 파괴하고 빠져나간다.

이 곳에는 길이 양쪽으로 있는데, 먼저 왼쪽으로 돌아가서 TARGET라고 표시된 것을 파괴하여 록을 해제한 다음 오른쪽 TARGET를 파괴한다. 그러면 정문을 열 수 있게 된다.

복도로 들어가면 동, 서, 북쪽으로 통로가 있다. 먼저 서쪽 통로로 들어간다. 서쪽 통로에는 메인 컴퓨터가 있는 방과 상자가 쌓여 있는 방이 있다. 메인 컴퓨터를 파괴한 다음 상자가 있는 방으로 들어오면 절대로 무기를 사용하지 말도록 하자. 상자가 파괴되면 비밀 무기를 얻을 수 없게 된다. 방으로 들어가자마자 왼쪽 상자를 넘어가면 두부 파츠인 HD-HELM을 얻을 수 있다. 참고로 이렇게 숨겨진 파츠를 얻으면 미션 달성도에 큰 영향을 주게 되므로 반드시 얻어야 한다. 메인 컴퓨터를 파괴하였으니 이제 남은 폭주 메카만 처리하면 된다.

주차장안의 폭주 메카를 처리한 다음

철망 위에 올라가서 철망을 파괴하면 지하로 내려간다

한시가 급하니 빨리 도망가자

개의 TARGET가 있다

여기에서는 먼저 왼쪽 통로로 가자

상자가 파괴되지 않도록 조심하면서

HD-HELM을 얻자

진주하는 폭주 메카를 처리하면 클리어

AREA MAP

3	운석 회수
발신자	리나·닐센
의뢰주	R&G 인더스트리
성공보수	38000C

이번 의뢰주는 R&G 인더스트리.

곧 지상에 낙하가 예측된 어떤 운석에 관한 것이다. 운석의 존재 자체는 이전부터 확인되었던 것이다. 하지만 최근에 그 운석에 어떤 희소 광석이 대량으로 함유되어 있을 가능성이 지적되었다. 그래서 곧 회수하려 하지만 한가지 문제가 있다. 광석에 관계된 정보는 다른 몇 개의 기업도 파악하고 있는 듯 하다. 어쩔 수 없이 쟁탈전은 피할 수 없을 것 같다. 임무는 다른 기업에 고용된 부대의 제거. 한 사람이라도 운석에 접근시키지 마라.

작전영역 : 헤븐즈 록 북쪽 제 8 보급소
적 전력 : 불명
성공조건 : 적 세력의 전멸

임무 완수를 위한 조언

헤븐즈 록 북쪽에 위치한 제 8 보급소 근처에 떨어진 운석의 회수를 의뢰인은 원하고 있다. 이 운석에는 희소가치가 높은 물질이 함유되어 있어서 다른 경쟁 회사에서도 눈독을 들이고 있다는데….

미션의 시작과 동시에 운석이 떨어지는 모습을 볼 수 있다. 그리고 이 운석으로 말미암아 거대한 모양으로 땅이 움푹 패이게 되며 이는 대전에 중요한 거점으로 작용한다. 적대 기업은 먼저 항공부대를 파견하는데 이에 대항하기 위해서는 연사 능력이 뛰어나고 사정 거리가 긴 미사일과 머신건을 장비하는 것이 좋다. 항공 부대의 전멸 후에는 AC가 등장한다. 서브 아리나 소속의 레귤러는 접근전이 뛰어난 랭커 AC로 이 녀석에게는 R1, L1을 사용하며 이동하는 선회 공격이 좋다. 중, 원거리에서 공격하다가 접근해 오면 블레이드로 그어 버린 다음 재빨리 거리를 벌릴 것.

멋있게 떨어지는 운석

이 크레터를 중심으로 돌면서 격추해야 한다

처음 AC를 즐기는 초보자는 비행부대를 맞추기 힘들 것이다

그는 플레이어를 깔본다

접근 전에 능통한 레귤러

4 비밀 데이터 탈환

발신자	라나·닐센
의뢰주	이즈모 매터리얼
성공보수	33000C

전에 이즈모 매터리얼 사의 개발기관이 습격을 받아서 기밀 자료를 강탈당했다.

범인은 시티 지하도를 이용해서 도주, 현재도 수색이 계속되고 있다. 가드 부대도 출동했으며 동시에 이쪽에도 의뢰를 맡겼다. 강탈범이 탄 장갑차를 수색해서 발견 즉시 차량을 파괴하고 싶다는 것이다.

사람의 눈에 잘 뜨이는 장갑차로 언제까지 도망칠 수 있을 지 모르겠다. 그래서인지 다른 도주수단을 확보하려 한다는 것이다. 목표 이외의 적을 발견하더라도 상관할 필요는 없다. 신속하게 행동하라.

작전영역 : 아이작 시티 지하도
적 전력 : 불명
성공조건 : 장갑차의 파괴

임무 완수를 위한 조언

이즈모 매터리얼사의 개발 기관을 습격하여 기밀 자료를 강탈한 범인을 발견하여 기밀 유지를 위해 범인을 파괴하는 것이 목적인 미션이다. 범인은 시티의 하수도를 통하여 도망쳤기 때문에 플레이어도 하수도에 들어가야 하지만 내부에는 범인이 설치한 트랩이 설치되어 있다. 특히 적의 MT에는 AC 수준의 장갑과 레이저가 장착되어 있기 때문에 함부로 접근하다가는 큰 코를 다칠 수도 있다. 낮은 스피드를 갖고 있으니 무시하고 그냥 지나가는 것이 현명하지만… 자신 있다면 파괴할 것.

하수도 내부에 들어가면 부유 기뢰가 날아오는데 요격할 수도 없으니 그냥 맞으면서 전진할 수밖에 없다. 하수도 끝에 있는 기뢰 발사기를 파괴하면 기뢰는 더 이상 나오지 않는다.

내부에 있는 엘리베이터를 타고 올라가면 항구가 나오지만 여기에는 서브 아리나 소속의 랭커 AC, 럭키 호퍼가 등장한다. 4족의 고기동형 기체로 상대하기 까다롭다. 실은 이 기체와 무리하게 싸울 필요는 없다. 같이 등장하는 범인의 장갑차만 파괴하면 미션을 클리어할 수 있다.

MT라도 이 녀석들은 강하다

부유 기뢰는 맞고 가는 수밖에 없다

기뢰 발사기를 파괴하자

엘리베이터를 타고 위로 오르면

럭키 호퍼가 등장한다

이 장갑차를 파괴하면 미션 클리어

5 운송차량 강습

발신자	라나·닐센
의뢰주	프로그 테크사
성공보수	35000C

이번 의뢰는 어떤 부대에 대한 습격이다. 물자운송을 위해 이동중인 부대를 기습하여 물자를 파괴하는 것이다.

어떤 기체가 물자를 가지고 있는지는 알 수 없기 때문에 부대의 전멸이 이번 작전의 목표이다.

현시점의 정보로는 부대의 구성은 아래에 써있지만 이 밖에도 호위가 있을 가능성은 무시할 수 없다.

한대라도 도망친다면 작전은 실패한다.

적을 확인하는 즉시 전부 격파할 것.

작전영역 : 운송용 도시간 연락 도로
적 전력 : 운송용 차량×3, MT×4
성공조건 : 적부대의 전멸

임무 완수를 위한 조언

도시간 연락 도로를 이동중인 운송부대를 파괴하는 것이 이번 미션의 목적이다. 하지만 어떤 차량이 물자를 운송하고 있는지 모르기 때문에 운송용 차량 전부를 파괴해야 한다. 차량이 한 대라도 터널 내부에 들어가면 작전은 실패. 빠른 동작을 요구하는 미션이다.

먼저 운반용 비행기에서 내리자마자 이동 중인 운송 차량으로 접근하여 도로 한 가운데에서 진로를 막으면서 블레이드로 처리하자. 그리고 도로 양 사이드에 있는 4대의 MT를 파괴하면 되는데, 적의 MT가 2대 이하가 되면 항공기로 편성된 적의 항공부대가 지원해 온다. 탄환을 많이 소모하는 미션으로 아군 기체의 AP와 탄환량에 주의할 것.

이동중인 운송차량

먼저 운송차량을 처리하자

MT의 협공에 당하지 않도록 주의

적의 항공부대는 매우 재빠르다

6 지하동굴 침공

발신자	라나·닐센
의뢰주	-
성공보수	0C

시티 남동부에 있는 동굴에 잠입한 부대가 있는 듯 하다. 정보에 의하면 문제의 동굴은 어떤 기업이 중요 물자를 보관하는 창고로 이용하고 있다고 한다. 잠입의 목적은 그 물자 확보이다. 목표는 부대의 호위로 고용된 레이븐이다.

이 이상의 적을 상대할 필요는 없다.

AC를 확인 즉시 격파하고 탈출하라.

작전영역 : 아이작 시티 남동부 지하동굴
적 전력 : AC×1, MT (몇 대인지 불명)
성공조건 : 적AC를 격파 후, 영역을 이탈할 것

임무 완수를 위한 조언

이 미션은 플레이어의 실력을 알아보기 위한 프로그 테크사의 의뢰로 서브 아리나 소속의 AC와 싸워서 이기는 것이 조건이다. 이번 미션의 목표

는 시티 남동부에 위치한 동굴에 잠입 중인 랭커 AC, 이빌 키스. 먼저 이빌 키스가 위치한 동굴 안쪽에 들어가야 하지만, 도중에는 MT가 여럿 배치되어 있다. 최소한의 피해로 MT와 싸우면서 이빌 키스가 있는 곳까지 가야 하는 어려움이 있다. 만약 성능이 뛰어난 레이더를 장비하고 있다면 지름길로도 갈 수 있다. 지름길로 가고자 하는 플레이어는 맵핑 기능이 뛰어난 레이더를 장비하도록.

이번 미션에도 숨겨진 파츠가 존재한다. 이 파츠는 지름길로 들어간 다음 3갈래 길에서 왼쪽으로 들어가면 찾을 수 있다. 그러나 이 방 천장에는 포대가 설치되어 있기 때문에 주의할 필요가 있다. 탄환이 넉넉지 않다면 포대를 무시하고 들어가서 파츠를 얻어도 된다. 이 파츠는 WX-ED2로 중량에 비해서 공격력과 탄속이 뛰어난 것은 아니지만 2족으로도 이동하면서 사용할 수 있다는 이점이 있다. 탄수도 넉넉하기 때문에 이 미션을 캔슬한 다음 이 파츠를 장착하고 들어와서 이빌 키스와 전투를 벌이는 방법도 좋다.

이빌 키스는 중량2족 타입으로 미사일 공격을 주로 사용한다. 그러므로 미사일이 난무하는 중, 원거리전보다는 접근전을 통한 블레이드 공격이 잘 통한다. 또 접근전에서는 미사일의 사정거리에서 벗어날 수 있으니 좋은 전법이라고 할 수 있다.

이빌 키스를 파괴한 다음 전투 영역을 빠져나가면 미션을 클리어하게 된다.

적 데이터

단단한 놈(?), MT

이쪽이 지름길로 통하는 통로

지도를 잘 살필 것

천장에 달린 포대는 원거리 공격으로 파괴할 수 있다

비밀 파츠, WX-ED2

이빌 키스

7 테러 집단 승격

발신자	라나·닐센
의뢰주	-
성공보수	OC

레이븐즈·네스트의 네트워크 상에 내가 의뢰를 송신해 놓았다. 시티 동쪽의 확장 공사 현장을 방해하고 있는 MT를 제거하고 싶다는 내용이지만 물론 전부 엉터리이다. 의뢰를 바로 받아서 나타난 AC를 습격하여 쓰러뜨리는 것이 이번 목적이다.

서브 아리나 소속의 마네 세이버로부터 별도의 답장이 도착했다. MT를 상대하는 것은 레이븐에게 있어 그리 어려운 일은 아니다. 방심하지 말고 철저히 쓰러뜨릴 것.

작전 영역 : 아이작 시티의 동쪽 지구 확장 공사 현장
적 전력 : 서브 아리나AC 마네 세이버
성공 조건 : 적 AC의 격파

임무 완수를 위한 조언

서브 아리나에 참가하기 위한 특별 미션으로 보수가 0인 미션이다. 거짓 정보를 흘려서 서브 아리나 소속의 랭커 AC, 마네 세이버를 공사 현장으로 끌어내는데 성공하지만 그는 혼자서 나오지 않았다. 용의 주도한 마네 세이버는 동료 AC인 슈퍼 보우와 함께 등장한 것이다. 이번 미션은 결국 2대 1의 전투가 된다. 마네 세이버와 슈퍼 보우는 모두 4족 타입의 AC로 우선 어느 한쪽을 먼저 파괴해야 할 것이다.

같은 4족 타입의 AC라도 비효율적인 움직임을 보이는 마네 세이버가 실력이 떨어지니 이쪽을 먼저 파괴하자. 엉성하게 움직이는 마네 세이버에게는 접근전을 통한 블레이드가 잘 통한다. 다른 AC인 슈퍼 보우는 원거리전 타입이기는 하지만 이동 속도도 빠르다. 중거리에서 머신건 등으로 공격하자.

2 대 1의 상황

노란색의 마네 세이버는 접근전으로

파란색의 슈퍼 보우는 중거리전으로

슈퍼보우의 수직 미사일은 강하다

8 본사 강습

발신자	라나·닐센
의뢰주	-
성공보수	OC

아이작 시티 최대의 기업 크롬에 고용되어 있는 레이븐을 습격하라.

서브 아리나 소속, 헤라클이다. 그는 크롬사와 장기 계약을 체결하여 본사 정문에서 경비를 맡고 있다. 크롬 본사에는 경비 시스템이 배치되어 있으며, 레이븐을 고용한 이유는 주변을 경계한다는 의미가 강하다. 레이븐 이외의 경비 시스템에 관해서는 내가 어떻게든 해보지. 하지만 3분 정도가 한계다. 그 사이에 반드시 쓰러뜨릴 것.

작전영역 : 크롬 본사 정문
적 전력 : 서브 아리나 AC 헤라 클
성공조건 : 시간 내에 적 AC를 격파

임무 완수를 위한 조언

서브 아리나에 참가하기 위한 특별 미션의 하나로 보수는 0. 이 미션의 목표는 서브 아리나 소속의 랭커 AC, 헤라 클이다. 헤라 클은 아이작 시티에 위치한 거대의 기업인 크롬사의 본사 경호를 맡고 있기 때문에, 먼저 크롬 본사 정문으로 가게 된다. 주의할 것은 크롬 본사 자체가 거대한 경비 시스템이기 때문에 많은 수의 적이 달려들 것을 예상, 파트너인 라나·닐센이 시간을 끌어 준다. 그 시간은 3분.

이 3분내에 랭커 AC를 파괴해야 한다. 헤라 쿨은 2족 타입의 AC로 중거리에서 미사일을 잘 사용한다. 기체에 방어력, 내구력, 무기의 화력에 자신이 있다면 같이 사격전으로 들어가서 싸우는 방법이 잘 통한다. 헤라 쿨은 도중에 점프하여 미사일을 발사하는 경우도 있는데 이때에는 수직으로만 올라가니 R2로 록온하면서 공격하자. 그리고 헤라 쿨이 지상에 떨어지면 딜레이가 발생하니 R2+L2로 수평 록온을 맞춘 다음 집중 사격하면 좋다.

하지만 적은 갑자기 접근하여 레이저 블레이드로 공격해 오는 경우도 있으니 R1, L1으로 수평 이동하면서 회피, 공격하는 방법을 사용하라. 3분이라는 시간은 기체 한대를 파괴하는 데에는 넉넉한 시간이니 무리하지 말 것.

作戦領域：クローム本社前
敵戦力：サブアリーナAC
ヘラキュール
成功条件：時間内に敵ACを撃破

적 데이터

헤라 쿨

미사일 공격이 주특기

R2와 L2 버튼을 잘 사용하라

3분 안에 파괴할 것

9 잠수함 사수

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	R&G 인더스트리
성공보수	34000C

이번 의뢰는 해상운송부대의 호위이다.

R&G 인더스트리가 소유하는 운송용 잠수함에 탑승하여 목적지까지 동행하는 것이다. 최근 이 회사를 목표로 하는 테러 사건이 증가하는 경향이 있어, 이번 의뢰도 그 대책의 일환으로 생각된다. 항해 중 어떤 트러블이 발생할 지 전혀 예상할 수 없다. 생각할 수 있는 여러 가지 상황에 대응할 수 있도록 준비해 둘 것.

작전영역 : R&G 인더스트리 해상 운송 항로
적 전력 : 불명
성공조건 : 잠수함의 방위

◆ 통신

후방에 미확인 기체 접근 확인.
적 순양함의 접근을 확인. 조심하기 바란다.
기관부의 공장으로 본함은 현재 잠항 불가능
수리완료까지 적부대를 맡아 주기 바란다.

◆ 라나 닐센

바다로 빠지면 AC의 회수는 불가능하다.
낙하되지 않도록 주의하기 바란다.

◆ 통신

수리완료. 지금 잠행에 들어가니 빨리 되돌아오십시오.

임무 완수를 위한 조언

초반 헬기 등장하기 때문에 무장은 머신 건 계통(MG500, AR1000)이나 XP2000이 좋다. 처음에 헬기를 3대가 등장하면 적 순양함이 등장하는 데 우선 헬기보다는 순양함을 먼저 파괴해야 한다. 그 이유는 순양함의 공격으로 잠수함이 파괴되어 미션이 자동적으로 실패되기 때문이다. 그리고 순양함의 공격이나 실수로 바다에 빠져도 미션은 실패한다.

순양함을 파괴하기 위해서는 순양함 앞뒤로 설치되어 있는 3기의 포대만 부수면 된다. 순양함으로 이동할 때에는 점프후 앞으로 이동하면서 부스터 조절을 잘해야 한다. 시점을 아래로 놓고 적당히 점프 버튼을 떼었다, 눌렀다를 반복하면서 바다에 빠지지 않도록 주의하자.

적 순양함으로 이동한 다음에 블레이드나 서브 무기로 포대를 파괴하면 잠수함의 수리가 완료되었다는 송신이 들어오며, 다시 잠수함으로 건너간 다음 처음 나왔던 곳으로 가면 이 미션은 종료된다.

잠수함의 기관 고장으로 멈춘다

라나는 바다에 떨어지지 말라고 하는데…

바다에 떨어지면 죽음

우선 처음에 나타나는 헬기를 처리하고

순양함으로 날라 가서 포대를 부순다

그리고 다시 잠수함으로 되돌아오면 미션 클리어

10 적 요새 공략

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	아이작 시티 가드
성공보수	36000C

최근 아이작 시티 부근에서 파괴활동을 행하고 있던 테러 집단의 거점이 판명되었다. 이번의 의뢰는 그 기지의 습격이다. 장소는 화이트 랜드지방 북서부에 있는 고성(古城). 이전에는 단순한 성이었지만 현재는 대형 포대 등이 배치된 견고한 요새로 변했다. 포대는 요새주변을 감싸듯 설치되어 있어서 틈을 보이면 일제히 포격을 가해올 위험성이 높다.

한순간이라도 긴장을 늦추면 죽기 십상이다. 집중할 것.

작전 영역 : 화이트 랜드 지방 북서 고성
적 전력 : 대형포대×9(상세 데이터 불명)
성공조건 : 적 세력의 전멸

임무 완수를 위한 조언

적의 대형포대는 성을 둘러싸는 듯이 원형으로 배치되어 있기 때문에 가운데에서 집중 포화를 맞으면 살아 남기 어렵다. 그러므로 성벽을 따라서 한 포대씩 근접하여 미사일과 라이플로 파괴하자. 9개의 포대를 모두 파괴하면 성 외곽에서 탱크형 MT가 등장한다. 위력이 약한 공격을 해 오니 접근해서 라이플로 파괴할 것. 이들 탱크형 MT는 기체의 높이가 낮기 때문에 블레이드 공격은 높낮이가 있는 경

사면에서 밖에 통하지 않는다.

마지막에는 서브 아리나 소속의 쿤프레아노스가 등장한다. 2족 중장비 타입으로 화력이 매우 막강한 AC이다. 계속 움직이지 않으면 적의 공격에 당할 수 있으니 항상 움직이자. 초중반 미션 중에서는 가장 어려운 AC이다. L1과 R1으로 선회하면서 위력이 강한 라이플로 집중 사격할 것.

作戦領域：ホワイトランド地方北西
古城跡
敵戦力　：大型砲台　×9
（詳細不明）
成功条件：敵勢力の全滅

적 데이터

포대의 집중포화는 강력하다

원거리에서 공격하거나…

접근해서 블레이드로 파괴하자

탱크 MT는 블레이드나 라이플로 처리

쿤프레아노스는 매우 강력한 AC

점프하면 반드시 미사일이 날아온다

11 연구시설 구원

의뢰주	프로그 테크사
성공보수	46000C

긴급을 요하는 사태가 발생했습니다.

이번은 의뢰를 직접 송신합니다.

우리 프로그 테크사 소유의 연구용 시설이 소속 불명의 MT에게 습격을 받고 있습니다. 적의 목적은 현재 알 수 없습니다. 특별히 어떤 레이븐에게 의뢰를 맡겨서 현장으로 향하게 했지만 적의 침입을 방어하기에 벅찬 상황입니다. 시설 내에는 우리 회사에게 있어 매우 중요한 인물이 있습니다. 그를 구해 주십시오.

스폰서의 권한을 행사하여, 아리나의 참가권을 일시정지 합니다. 이 의뢰를 최우선 사항으로 해 주십시오.

작전영역 : 프로그 테크사 해상연구시설
적 전력 : MT×5
성공조건 : 적 세력의 전멸

임무 완수를 위한 조언

프로그 테크사에 있어 중요한 인물인 엘란 큐비스를 구출해야 하는 미션이다. 처음에 등장해서 연구시설을 공격하고 있는 적의 MT는 약한 핸드 건 공격만 해오기 때문에 블레이드나 원거리 미사일 공격이 아주 좋다. MT 5대를 파괴한 다음 엘란 큐비스를 구출하면 바다에서 2족 호버형 AC가 등장한다. 공격력은 강하지만 움직임이 둔하기 때문에 중거리에서 선회공격이 잘 통한다. 호버 AC까지 파괴하면 미션은 종료된다.

作戦領域：プログテック社
海上研究施設
敵戦力　：MT　×5
成功条件：敵勢力の全滅

적MT와 구출해야할 AC

호버로 작전 지역까지 이동한다

약한 MT들

바다에 빠지지 않도록 주의하라

큐비스가 숨어있는 건물

엘란 큐비스는 처음 보는 신형 AC라고 하는데…

12 빔 포 파괴

발신자	리나 · 닐센
의뢰주	이즈모 매터리얼
성공보수	33000C

이즈모 마테리알로부터의 의뢰다.

대파괴 시대에 건설되었지만 폐기된 거대 빔포가 비밀리에 수리되었다는 정보가 들어왔다. 정보의 진위를 확인하고 사실이라면 그것을 방해하고 싶다는 것이다.

이 회사는 재개된 있는 우주개발 사업에 이전부터 힘을 주력하고 있으며, 이번에 본격적으로 위성을 쏘아 올리려 하고 있다. 빔포의 위치에서 보면 그 위성이 목표인 것이라는 것을 생각해 볼 수 있다. 재건된 것이 사실이라고 확인된 경우에는 본체에 폭탄을 설치, 완전히 파괴하라. 이상이다.

작전영역 : 보리언 고지의 거대 빔포대
적 전력 : 불명
성공조건 : 빔포의 파괴

임무 완수를 위한 조언

이번 미션은 거대 빔포대가 나오는데 이 것은 5분이 지나면 우주에 있는 이즈모 매터리얼 사의 인공 위성을 파괴한다. 따라서 5분 이내에 이 미션을 마쳐야 한다.

빔포대는 플레이어를 직접 공격하지 않고, 빔포대를 지키고 있는 전투 비행 부대가 공격해 온다. 이들 전투기는 매우 재빠르게 행동하며 로켓을 발사하므로 무기는 연사가 가능한 모델인 MG500이나 XP2000을 장비하자. 주로 공중에서 공격해 오기 때문에 포대 꼭대기로 올라가서 싸우는 것이 공격하기에 편하다.

비행 부대를 모두 파괴하면 층마다 있는 TARGET에 폭탄을 설치하자. 폭탄은 문 가까이에 가서 ○버튼을 누르면 자동적으로 설치된다. 모두 4개의 폭탄을 설치하면 공중에서 적 AC가 등장한다. 서브 아리나 소속의 랭커 AC, 토니트루스로 역관절 기체이다. 기회만 있으면 점프를 하므로 좀 짜증나는 상대이다. 점프후 미사일 공격을 주로 사용하니 근, 중거리전을 이용하여 사격전으로 승부하자.

5분 이내에 클리어해야 한다

싸우나는 전투 부대

폭탄을 설치하라

적도 운송기를 이용하여 AC를 지원한다

또 싸우나는 적 등장, 토니트루스

터지는 범포대

13 폐기 우주선 침입

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	프로그 테크사
성공보수	42000C

이번엔 조금 이색적인 의뢰가 들어왔다.

몇 일 전에 발견된 폐기 우주선의 조사다. 우주선이 언제 건조되었는지 알 수 없지만 대파괴 이전의 것이라는 것은 확실하다. 대파괴를 겪으면서 잃어버린 기술이 많아서 이 이전의 물자 · 자료 등은 귀중한 경우가 많다. 의뢰주인 프로그 테크사도 조사대를 파견했지만 침입 직후에 연락이 두절되어 현재 3일이 경과한 상태이다. 어떤 트러블이 발생했는지 조차 파악되지 못한 상태이다. 목표는 조사대의 발견.

우주선 내부의 구조는 전혀 알 수 없다.

만전의 장비로 출격하라.

작전영역 : 폐기 우주선 내부
적 전력 : 불명
성공조건 : 선발 조사대의 발견

임무 완수를 위한 조언

상당히 복잡한 미션이다. 먼저 해야 할 일은 지도를 열어서 자신의 위치를 파악하는 것이다. 오른쪽 통로로 나가려 하면 천장에 레이저 포대가 있고 앞에는 비행 유니트가 3대 있을 것이다. 레이저 포대는 미사일로 처리하고, 비행 유니트는 재빠르기 때문에 미사일보다는 머신건으로 처리하는 것이 쉽다.

오른쪽 통로에 내려와서는 여러 통로 중 가장 꼭대기에서 두 번째에 있는 통로로 들어가면 뒤쪽 중앙 홀에 도착하게 된다. 중앙 홀에 도착한 다음 위를 보면 천장이 뚫려 있을 것이다. 그쪽으로 올라가서 왼쪽으로 들어가면 왼쪽 통로에 들어오게 된다. 왼쪽 통로 가장 꼭대기로 올라가면 옥상 건물로 들어가게 되는데 자신의 위치를 잘 파악할 수 없을 테니 항상 지도를 살피기 바란다. 왼쪽 옥상 건물 가장 꼭대기에 앞쪽으로 이동할 수 있는 조그만 통로가 연결되어 있다. 이쪽으로 올라가서 아래로 떨어지면 선발 조사대의 MT를 볼 수 있다. 자세한 이동 경로는 그림을 참고하기 바란다. 지도를 볼 때에는 문이 열리고 닫힌 것을 구분할 정도로 확대해서 보기 바란다.

천장 포대는 미사일로 처리하자

비행 유니트는 머신 건으로

지도 1

지도 2

위쪽에 구멍이 있는지 확인하고 올라갈 것

지도 3

지도 4

이 녀석을 발견하면 미션 클리어

14 구병기 파괴

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	아이작 시티 가드
성공보수	40000C

이전에 파괴된 테러 그룹의 잔당 부대가 나타난 듯 하다. 어디에서 입수했는지 불명인 거대한 전차같은 병기를 움직여서 부근 시설을 닥치는 대로 파괴하고 있다.

의뢰 내용은 그 거대 병기의 격파.

거대한 전차라고 설명했지만 실제 그 규모는 전함정도이다. 분명 대파괴 이전에 건조된 것이라고 보면 틀림없을 것이다. 무장을 모두 격파하여 전투능력을 빼앗는 것으로 충분하다. AC와 MT를 상대하는 것과는 틀릴 것이다. 신중하게 행동할 것.

작전영역 : 자드 사막 동쪽
적 전력 : 지상전함×1
성공조건 : 적 무장의 전멸

임무 완수를 위한 조언

대파괴 이전에 건조된 지상 전함을 이끌고 테러 잔당 부대가 아이작 시티를 괴롭히고 있다고 한다. 이 지상 전함은 앞뒤로 각각 3문씩의 캐논 포대가 있으며, 가운데에는 수직 미사일 발사 포대가 있다. 캐논 포대는 사정거리가 짧기 때문에 힘들지 않지만, 문제는 수직 미사일 발사 포대이다.

먼저 전함에 근접하여 위로 올라간다. 이때 수직 미사일의 공격을 받을 수 있지만 위력은 그다지 세지 않기

때문에 맞아도 상관없다. 일단 갑판위로 올라가서 수직 미사일 발사 포대를 처리하면 이 미션의 80%는 성공한 것이다. 그리고 이 위치에서 뒤쪽의 캐논 포대 3개와 앞쪽의 캐논 포대 2개를 처리할 수 있다. 그리고 남은 캐논 포대는 앞에 있는 난간에 올라가서 처리하면 된다. 의외로 간단한 미션.

作戦領域：ゲーム砂漠東
敵戦力　：地上戦艦　×1
成功条件：敵武装の全滅

적전력

거대한 지상 전함

접근하면 캐논 포대도 공격하지 못한다

수직 미사일의 위력은 그다지 세지 않다

남은 캐논 포대를 제거하라

15 광산 침입

발신자	라나 · 닐센
의뢰주	프로그 테크사
성공보수	49000C

프로그 테크가 연구개발중인 비밀 물자를 강탈당했다.

범행 그룹의 정체는 현재 조사중이지만 랭커 AC, 불펠이라고 생각되는 기체가 목격되었다.

강탈범의 행적이 마지막으로 확인된 것은 포트 가든 주변이다.

의뢰는 범인 그룹의 잠입이 예상되는 폐광 내부의 수색.

물자를 발견하는 즉시 회수할 것.

또 스폰서인 동사의 의향으로 의뢰 완료를 최우선 사항으로 하여 아리나의 도전권을 일시정지한다.

작전영역 : 포트 가든의 옛 광산지구
적 전력 : 불명
성공조건 : 비밀 물자의 회수

임무 완수를 위한 조언

미션을 시작한 다음 아래로 내려가면 비행형 MT 2대가 공격해 오지만 강한 위력을 갖고 있지는 않다. 간단하게 처리한 다음 스위치를 눌러 엘리베이터를 타고 지하로 내려가자. 엘리베이터가 지하에 도착하면 비행형 MT 한대가 기다리고 있으니 파괴하고 계속 지하로 내려갈 것.

여기서부터는 길이 복잡하게 만들어져 있다. 앞으로 진행해야 할 길을 찾지 못하겠으면 스타트 버튼을 눌러서 지도를 체크해 보자. 계속 해서 MT들이 등장하지만 우리가 가는 앞길을 방해하기에는 역부족이다.

광산에 도착하면 랭커 AC인 불펠이 등장한다. 불펠은 탱크형 AC로 매우 쉬운 상대에 속한다. 움직임이 느리니 주변을 돌면서 라이플과 미사일로 공격하면 간단하게 처리할 수 있다. 불펠이 나올 때에는 MT 2대와 함께 나타나므로 먼저 MT를 처리하고 불펠을 파괴하자. 모두 물리쳤으면 광산 뒤에 있는 통로로 들어가서 컨테이너를 회수하면 작전은 종료된다.

作戦領域：フォートガーデン
　　　　　旧鉱山地区
敵戦力　：不明
成功条件：機密物資の回収

적 데이터

지도 1

지도 2

날파리들이 많이 등장한다

부스터의 출력이 좋은 것을 사용할 것

불펠의 주위를 돌면서 공격하라

저 컨테이너를 회수하면 클리어

16 연구시설 방위

의뢰주	프로그 테크사
성공보수	52000C

비상사태입니다.

시티 중심부에 있는 우리 회사의 연구시설이 정체 불명의 집단에게 습격을 받고 있습니다. 적은 몇 대의 소부대로 판명되었으며 각각 별도의 경로를 통해서 침공하고 있지만 마지막 목표는 같은 것이라고 생각됩니다. 바로 개발 주임인 엘란이 있는 시험장입니다.

이전에 당사의 해상 시설을 습격했던 부대와 관련이 있다고 생각하지만 현재 상세한 것은 불명입니다. 어쨌든 일각을 다투는 사태임에는 틀림없습니다. 시험장으로 통하는 4개의 게이트는 전부 시설의 제 7블럭에 있습니다.

먼저 가서 게이트를 사수해 주십시오.

작전영역 : 프로그 테크사 연구 시설 제 7 블럭
적 전력 : MT(상세 데이터 불명)
성공조건 : 모든 게이트의 사수

임무 완수를 위한 조언

적의 AC는 모두 역관절 기체로 2대씩 모두 3번 등장한다. 먼저 3번 게이트로 등장하는데 적 AC는 게이트를 공격하다가 플레이어 기체가 접근하면 타켓을 아군기로 바꾼다. 미사일과 핸드건으로 공격해 오지만 모두 위력이 약하니 신속히 처리하자. 이들 역관절 AC는 점프 공격을 사용하기도 하는데 모두 수직으로만 점프하니, L2를 이용하여 시점을 위로 옮기면서 공격하면 잘 맞는다. 두 번째에는 1번 게이트에 등장하며, 세 번째에는 2번 게이트를 공격해 온다.

마지막엔 4번 게이트로 붉은 색의

AC 허슬러 원이 직접 공격해 온다. 허슬러 원은 주로 중거리에서 로켓 런처로 공격한 다음 뒤로 돌아와서 핸드건으로 플레이어의 후방을 노리는 패턴을 사용한다. 느린 미사일 공격보다는 핸드 건이나 라이플로 선회하면서 싸우는 것이 정석이다. 허슬러 원은 어느 정도 대미지를 입으면 후퇴한다.

적 레이더

이번 미션의 지도

두 대씩 등장하는 역관절 AC

빨리 게이트 사이를 이동해야 한다

계속 등장하는 허슬러 원

17 MT부대 구원

의뢰주	프로그 테크사
성공보수	55000C

우리 회사의 이송부대를 구원해 달라는 의뢰입니다.

부대는 이전 습격을 받았던 연구시설에서 본사시설로 운송을 하고 있었는데 어떤 부대에 의해 습격을 받았습니다.

회사 직속 호위부대가 어떻게든 응전하고 있지만 기체수에 차이가 있어 전멸 당하는 것은 시간 문제입니다.

주의할 것은 모든 기체가 같은 신호를 발신하고 있어서 시야로 밖에 판별할 수 없습니다. 마구잡이로 공격하면 아군을 파괴할 수도 있습니다. 한대라도 많은 아군 부대를 구출해 주십시오.

작전영역 : 아이작 시티의 센터 스트리트
적 전력 : MT×6
성공조건 : 우방 부대의 안전확보

임무 완수를 위한 조언

이번 미션은 아군의 MT를 구원해야 하는 것으로 플레이어의 빠른 판단을 요구한다. 여기에서 등장하는 아군 MT와 적 MT가 모두 같기 때문에 색깔로 아군 MT를 판단해야 한다. 레이더에는 모두 빨간색으로 나오기 때문에 레이더를 의지해서는 안 된다. 아군 MT는 모두 3대로 기체의 색은 노란색, 적 MT는 모두 6대로 기체의 색은 회색이다. 먼저 북쪽에 위치한 적의 MT 3대를 파괴한 다음, 남쪽에 있는 MT를 파괴하는데, 이때 한대만 남기고 파괴하기 바란다. 이 미션에도 숨겨진 파츠가 존재하기 때문이다. 지도 북동쪽에 있는 의사당 건물을 파괴하면 지하로 들어갈 수 있는 구멍을 발견할 수 있다. 이 구멍을 따라서 가다 보면 갈림길이 나오는 데 왼쪽으로 진행한다. 왼쪽 통로로 들어가서 끝 벽을 부수면 숨겨진 파츠인 P/CV를 얻을 수 있다. 이 파츠는 FCS로 근, 중거리에서의 총격전에 적당한 광각형 파츠이다. 파츠를 얻고서 다시 지상으로 나가 나머지 잔당을 처리하면 이번 미션은 클리어하게 된다.

적과 아군의 데이터

노란색이 아군 MT

회색이 적 MT

이 건물을 파괴하면 구멍이 생긴다

여기로 들어가자

근, 중거리용 FCS 파츠, P/CV

18 침공부대 제거

의뢰주	프로그 테크사
성공보수	56000C

엘란 개발 주임이 이송된 본사 빌딩이 습격을 받고 있습니다.

적의 정체는 불명이지만 회사의 수비부대를 차례차례로 격파하며 주임이 있는 사내 최심부로 침공하고 있습니다.

한시가 급합니다.

톱 클래스 레이븐인 당신의 힘이 필요합니다.

적 부대를 격퇴해 주십시오.

작전영역 : 프로그 테크사 본사 빌딩 내부
적 전력 : 불명
성공조건 : 적 전력의 전멸

임무 완수를 위한 조언

빌딩 내로 들어가면 엘란이 통신으로 연락을 해온다. 자기 앞에 '나인 볼'이 나타났으며 그의 목적은 자신이 아닌 듯 하다는 것이다. 먼저 첫 번째 엘리베이터를 타고 올라가면 왼쪽에서 적의 MT와 AC가 한대씩 등장하여 공격해 온다. 이들은 플레이어의 AC를 향해서 걸어오기 때문에 좌우로 이동하면서 공격하면 쉽게 처리할 수 있다. 두 번째 엘리베이터를 타고 올라가면 또 AC 두 대와 MT 한대가 종합 선물세트처럼 기다리고 있다. 이번 AC는 접근전을 주로 펼치니 재빨리 거리를 벌려 중거리에서 라이플로 공격하면 된다.

통로에 들어가서 록을 해체하면 역시 두 번째 종합 선물세트가 있다. 빨리 처리하고 오른쪽에 있는 엘리베이터를 타고 위로 올라갈 것. 위층 홀에는 3대의 MT만 있다. 주의할 점은 이들 기체를 빨리 파괴하고 엘리베이터를 타야 한다는 것이다. 머뭇거리다가는 계속해서 지원 병력이 오기 때문에 AP와 탄을 소비하게 된다.

통로를 따라 들어가면 4번째 엘리베이터가 나오는 데 이것은 지하로 내려가게 된다. 록을 해제하고 안으로 들어가면 플레이어를 기다리고 있는 허슬러 원을 볼 수 있다. 아마도 그의

목적은 주인공인 것 같다. 허슬러 원은 붉은 색 2족 AC로 핸드건과 강력한 로켓 런처를 장비하고 있어 밸런스가 아주 좋은 기체이다. 좁은 홀에서 싸워야 하기 때문에 어쩔 수 없이 근, 중거리전으로 갈 수밖에 없다. 블레이드를 능숙하게 사용할 수 있어야 처리할 수 있다.

귀찮은 선물세트들(?)

빨리 엘리베이터를 타고 오르자

지도

시이를 연상시키는 붉은 기체

거리를 두면 강력한 로켓 런처로 공격해 온다

19 공장 침입

발신자	라나·닐센
성공보수	60000C

아이작 시티 부근에, 그 존재조차 알고 있는 사람이 없는 공장시설이 있다.

거기에서 나는 기다리고 있다.

습격당한 연구원. 노리는 레이븐.

쓰러뜨려도 없어지지 않는 아리나의 톱. 너는 특별히 그 대답을 얻을 수 있을 것이다. 그것을 확인하기 위해서는 오는 것이 좋을 거야.

작전영역 : 공장시설
적 전력 : 불명
성공조건 : 시설 최심부에 도착

◆ ???

네가 왜 나타난 거지?
왜 방해하는 거야?
기업, AC, 그리고 레이븐즈·네스트.
모든 것은 내가 만들어 낸 것.
황폐화된 곳을, 인류를 재생한다.
그것이 나의 사명.
너무나 강한 힘을 가진 자.
방해하러 오는 것인가.
프로그램에는 불필요하다.

임무 완수를 위한 조언

마지막 미션이다. 이번 미션은 숨어서 활동해야 하는 다른 미션과는 다르게 방어와 AP가 많이 필요하다. 그러니 미션에 들어가기 전에 조합을 2족 중장형으로 만들어 둘 것. 필자의 경우는 HD-ONE, XXL-DO, AN-K1, LN-3001C, WG-XFwPPk, WM-AT 2대 또는 WM-AT와 WM-SMSS24, B-P320, GBG-10000, FBMB-18X의 조합으로 마지막 미션을 성공적으로 마쳤다.

처음에 등장하는 적색 AC는 문을 사이에 두고 상대의 그레네이드 런처를 모두 다 사용할 때까지 기다린 다음 문을 열 수 있는 자리에서 레이저 라이플(WG-XFwPPk등)로 처리하자. 컴퓨터가 조종하는 AC는 통로로 절대 나오지 못하기 때문에 그 자리에 있으면 블레이드 공격에는 당하지 않는다.

또 홀로 나가서 일 대 일로 붙으면 중간에 장해물이 있기 때문에 블레이드로 싸워야 하는데 컴퓨터의 움직임이 장난이 아니므로 이렇게 싸우면 좀 편할 것이다. 이 녀석을 처리한 다음 난간을 밟고 건물 꼭대기에 있는 통로로 들어가서 스위치를 누르고 내려가면 적색 AC 2대가 동시에 등장한다. 이 녀석들을 이기는 방법은 WM-AT미사일에다가 옵션 파츠의 SP-M/AUTO를 장비하면 조준한 다음 자동으로 발사하는데 AT 미사일을 2대씩만 제대로 맞추면 파괴된다. 만약 실패해서 둘의 협공이 시작되면 AC 하나만 노려 처리하도록. 두 AC의 패턴은 한쪽은 접근전으로 들어오고 또 다른 AC는 원거리에서 공격한다. 코너에 몰리지 않도록 주의 할 것.

이 AC들을 모두 처리하면 오른쪽에 문이 열리며 비밀 지하실로 통하는 스위치가 있다. 여기로 들어가면 다시 AP와 실탄을 채워준다. 마지막 보스는 허슬러·원(?)으로 가변형 기체를 사용한다. 아군기체가 멀리 떨어져 있으면 그레네이드 공격후 갑자기 날아와서 블레이드로 공격하므로 초반에 WM-AT와 라이플로 승부를 결정내야 한다. 보스는 너무 빠르기 때문에 블레이드를 사용하지도 못할 것이다.

이 목소리는 많이 듣던 목소리

첫 번째 AC

첫 번째 녀석은 이렇게 문을 사이에 두고 있으면 알아서 무기를 소비한다

건물 꼭대기의 통로로 들어가자

2대의 적색 AC, 허슬러 원은 한 대가 아니었다

협공이 장난이 아니다

우리의 호프 WM-AT!!!

혹시… 마크로스의 발키리?

MECHANIC DESIGNER
Shoji Kawamori

엔딩

아리나

아리나 대전 룰

1. 아리나에는 순위가 없는 것과 순위가 있는 것이 있다.
2. 디스크1의 서브 아리나에는 순위가 존재하지 않는다. 이들과는 표시된 순위에 관계없이 대전할 수 있다.
3. 대전에 승리하면 상금과 파츠를 얻을 수 있다.
4. 디스크1의 아리나는 순위가 존재한다. 자신의 순위보다 한 단계 위의 상대나 자신보다 하위인 상대하고만 대전할 수 있다.
5. 대전에서 승리하면 자신의 순위가 한 단계 오르며, 상금과 파츠를 얻을 수 있다.
6. 모든 아리나는 대전을 행하기 전에 대전 스테이지를 선택할 수 있다.
7. 한번 승리한 상대에게서는 상금과 파츠를 받을 수 없다.

RANK 1

파일럿 허슬러 원
AC 나인 볼

무패를 자랑하는 최강의 레이븐. 레이븐이라고 불리우는 사람들 사이에서는 존재 그 자체로 동경과 공포의 대상이 되는 AC.

대전 팁 : 스토리 중에서만 나타나며 아리나에서는 싸우지 않는다.

RANK 2

파일럿 판도라봄
AC 디제스터

대파괴 이전의 신화에 등장하는 여성의 이름을 따왔다. 재앙이라는 의미를 갖는 AC를 사용한다.

대전 팁 : 경량형 2족 기체로 머신 건과 대형 로켓을 장비하고 있다. 경량 2족의 특징인 근거리전 보다는 중거리전을 선호하기 때문에 근, 중거리에서 착지하는 것을 노리고 미사일과 라이플로 공격하면 쉽게 끝낼 수 있다.

RANK 3

파일럿 힐 호엘
AC 그레이트·S

걸으면 지면이 흔들릴 정도라는 중량급 기체. 무게에서 느낄 수 있는 무지막지한 파워를 발휘한다.

대전 팁 : 2족 중장형 기체로 멀티 미사일을 장비하고 있다. 하지만 움직임이 둔하기 때문에 상위급 치고는 쉽게 싸울 수 있을 것이다. 선회하면서 사격으로 승부하자.

RANK 4

파일럿 No.03627
AC P27

아리나 제패가 사면 조건인 사형수. 무서운 전투 방법 때문에 사신이라고 불리고 있다.

대전 팁 : 레이저 라이플인 KARAKAWA와 레이저 블레이드 만으로 싸우는 중장 2족형 기체로 매우 강하다. AP는 8800이고 점프도 잘 사용하기 때문에 록온 당하지 않도록 항상 뛰어 다녀야 한다. 중, 원거리 미사일 및 라이플로 승부하자.

RANK 5

파일럿 스리 클로브
AC 해피네스

4족 AC중에서도 가장 이동력이 우수한 파츠를 장비하여 지상을 뛰며 돌아다니는 전투법을 사용한다. 펄스 라이플이 주요 무기.

대전 팁 : 4족 고기동형 기체로 펄스 라이플이 주요 무기이지만 그의 패턴은 중거리에서 라이플로 쏘면서 거리를 좁힌 후 레이저 블레이드를 사용하는 것이다. 이동 속도가 상당히 빠르기 때문에 이쪽도 어느 정도 스피드를 갖고 있는 다리 파츠를 사용해야 한다. 접근전에서 적은 상당한 실력을 발휘하니 중, 원거리전으로 이끌자.

RANK 6

파일럿 POW. H
AC 오토 랭

단련된 육체를 연상시키는 보라색의 기체. 좌우의 어깨에 추가 탄창을 장비하였기 때문에 머신 건에 모든 것을 맡긴다.

대전 팁 : 2족형 기체로 특이하게 역관절형처럼 낮은 점프를 자주 사용한다. 바로 이점을 노려서 상대가 착지할 때 공격하면 딜레이로 인해서 공격 성공률이 오른다. 랭크 6위에 걸맞지 않는 AC.

RANK 7

파일럿 데스 카루소
AC 어베 스톨스

공격을 하지 않고 도망 다니면서 적의 탄환을 낭비하도록 유인한다. 도망치는 것도 기술이라고 본인은 주장하고 있다.

대전 팁 : 역관절형 기체로 정말 도망의 달인이다. 하지만 스테이지를 잘 고르면 쉽게 이길 수 있다. 바로 주차장인데 바보같이 주차장 모서리로 잘 가기 때문에 구석으로 몬 다음 레이저 라이플과 미사일을 집중적으로 발사하면 쉽게 처리할 수 있다.

RANK 8

파일럿 패스 콜
AC 랩터 론

자신의 기체를 말이라고 부르는 전직 기수의 레이븐. 표적을 향한 돌진력은 아리나 내에서도 최고의 평가를 받고 있다.

대전 팁 : 역관절형 기체로 양팔에 개틀링 건과 미사일을 장비하고 있다. 상대하기 까다로운 기체로 부스터를 자주 사용하기 때문에 이동력이 낮은 기체를 잘 커버한다. AP가 높으니 이쪽도 어느 정도의 방어력이 필요하다.

RANK 9

파일럿 투 셀프
AC 비토 인

동생이 파일럿을 맡고 형이 기체를 정비하면서 아리나에 참가하고 있다. 밸런스가 좋은 기체이다.

대전 팁 : 라이플과 레이저 캐논, 리니어 건으로 중무장한 4족 기체로 그 무장량에 비해서는 상대하기 쉬운 AC이다. 이동력이 뛰어나서인지 점프를 잘 안 하기 때문에 선회 공격후 블레이드 공격이 잘 통한다.

RANK 10

파일럿 섀도우 마스터
AC 섀도우 페이드

갑자기 모니터에서 모습이 사라지기 때문에 그림자라고 불리는 이름을 갖고 있다. 블레이드의 명수로도 알려져 있다.

대전 팁 : 닉네임에 걸맞게 검은색으로 색칠한 경량형 2족 기체로 상당히 상대하기 어려운 AC이다. 될 수 있으면 이쪽도 같은 고기동형 2족으로 싸우는 것이 좋다. 블레이드를 잘 사용하니 접근전 보다는 거리를 어느 정도 두고 싸우는 중거리전으로 대전을 이끌기 바란다.

RANK 11

파일럿 스핀 키드
AC 배드 문

경량기체로 하늘을 날면서 공격해 온다. 트릭 요요의 챔피언이기도 하다.

대전 팁 : 역관절형 AC로 매우 약한 기체에 속한다. 역관절 기체답게 한시도 쉬지 않고 점프를 하니 천장이 낮은 주차장 스테이지에서 싸우는 것이 유리하다. 배드 문의 주위를 선회하면서 라이플로 공격하자. 계속 점프하기 때문에 블레이드를 맞추기 어려울 것이다.

RANK 12

파일럿 슈페히트
AC 슈나벨·3

AC팀 「포겔」의 멤버. 속사 성능이 우수한 무기를 애용하며 매우 공격적인 스타일을 추구한다.

대전 팁 : 양팔에 개틀링 건을 달고 나오는 역관절형 AC로 점프 공격을 주로 구사해 온다. 원거리에서 미사일을 날린 다음 접근하여 근, 중거리의 라이플, 블레이드로 이어지는 컴비네이션 어택을 사용하지. 속사형 무기이기 때문에 집중 포화를 맞으면 위험하다.

RANK 13

파일럿 버그 콜렉터
AC 스왈로우 테일

취미가 곤충 채집이기 때문에 기체에 나비의 이름을 붙였지만, 그의 전투 스타일은 나비보다는 독나방에 가깝다.

대전 팁 : 플라즈마 라이플과 강력한 듀얼 미사일을 장비하고 있는 역관절 AC로 이름과는 걸맞지 않게 움직임이 둔하다. 도망가는 스타일이므로 출력이 좋은 부스터를 장비하여 항상 거리를 유지하면서 공격할 것.

RANK 14

파일럿 프리 마그룩
AC 벨팡

모든 일을 동전 던지기로 결정하는 도박광. 모든 것을 운에 맡기는 태도는 확실한 실력을 갖고 있기 때문이다.

대전 팁 : 탱크형 AC로 그의 그레네이드 런처는 강력하다. 중, 장거리에 있다가는 런처에 당할 수 있으니 근거리전으로 임하자. 벨팡은 움직임이 둔하기 때문에 그다지 어렵지 않다.

RANK 15

파일럿 빈트게·엔
AC 메어·레베

직선 공격을 주로 하는 기체 구성. 지하 인공해에서 서핑을 즐긴다.

대전 팁 : 2족형 기체인데도 블레이드를 갖고 있지 않기 때문에 중거리전을 주로 사용한다. 60발짜리 레이저 라이플만 장비하고 있으니 선회한 다음 근거리 블레이드 공격이나 원거리 미사일로 승부하자.

EX 아리나

A. HUMANOID LEGS

2족 전용의 아리나로 플레이어도 2족을 착용하고 들어가야 한다. 우승하면 가볍고 적재량이 많은 대신 굉장히 느린 LNKS-1B46J를 얻을 수 있다.

B. FOUR LEGS

4족 기체 전용의 아리나로 플레이어도 4족을 착용하고 들어가야 한다. 우승하면 스피드가 매우 빠르지만 적재량과 방어력이 약한 LF-TR-0을 얻을 수 있다.

C. REVERSE JOINT LEGS

역관절 전용의 아리나로 플레이어도 역관절을 착용하고 들어가야 한다. 우승하면 중장형의 LB-H230을 얻을 수 있다.

D. CATERPILLAR

탱크 기체 전용의 아리나로 플레이어도 탱크형 파츠를 착용하고 들어가야 한다. 우승하면 스피드가 빠른 호버형 파츠 LC-HTP-H5를 얻을 수 있다.

E. CHAMPION

AC대회 우승자의 아리나로 구성되어 있으며 매우 난이도가 높다.

Ex ARENA
RANK —
PILOT ザキ
AC ギーラ

Ex ARENA
RANK —
PILOT 響 玲音
AC 黒死鳥モーリアン

F. GUEST

일본 잡지사의 아리나로 특성있는 AC가 대부분이다.

Ex ARENA
RANK —
PILOT ザ・ブレ ツバサ
AC スプリットアトム

Ex ARENA
RANK —
PILOT ザ・ブレさまらい
AC DOR-EMN

Ex ARENA
RANK —
PILOT ファミ通PS
AC ナベ・コゲタ

G. FROMSOFT

프롬 소프트 사원의 아리나로 대왕격인 AC는 그 파괴력이 굉장하다.

Ex ARENA
RANK 1
PILOT ジン
AC 総監督マシーン改

Ex ARENA
RANK 3
PILOT カラサワ
AC 菜&風

Ex ARENA
RANK 4
PILOT ナベシマ
AC ギャスゴールド

H. MASTER

매우 난이도가 높은 아리나로 미션을 100%로 클리어하면 나타난다. 마스터모드를 클리어하면 레이더에 걸리지 않는 스텔스 파츠를 얻을 수 있다.

Ex ARENA
RANK 1
PILOT ナポレオン
AC サブジェゲイター

Ex ARENA
RANK 2
PILOT フォッカー
AC ワンオンワン

Ex ARENA
RANK 3
PILOT マスカレイド
AC ウィッチウィッチ

I. CUSTOM

: 플레이어가 작성한 아리나로 플레이한다.

RANKER MK

여기에서는 자신이 만든 AC의 랭킹을 설정하여 아리나처럼 만드는 메뉴이다. 메뉴는 다음과 같다. 랭커 메이킹을 할 때의 주의할 점은 우선 AC DATA LOAD 또는 MY AC COPY를 선택하여 AC 데이터를 불러내야 한다는 것이다.

RANKER MK
REBEL POINT 0
SHOOT FREQ. 50%
BLADE FREQ. 50%
LOCK FREQ. 50%
AVOID FREQ. 50%
強化人間レベルを設定します。

컴퓨터의 패턴 설정 화면

RANKER MK 메뉴

EDIT : 아리나 작성모드로 들어간다. 여기에서는 랭커의 등록, 순위의 변경등을 행할 수 있다.

GARAGE : AC를 조합하는 모드로 들어간다. 여기에서는 AC의 조합과 컬러등을 변경한다.

- OPTIONAL PARTS	AC의 성능을 올리는 파츠를 장비한다.
- PERFORMANCE	AC의 성능을 평가한다.
- CHANGE COLOR	AC의 컬러를 변경한다.
- EDIT EMBLEM	AC에 붙어지는 엠블렘을 작성한다.
- NAME ENTRY	AC의 이름을 등록한다.
- RANKER LOGIC	AC의 대전 전투 로직을 설정한다

로직 패러미터 설명

REBEL POINT	AC의 강화인간 레벨을 말한다. 0은 노멀 상태로 수치가 높을수록 강화인간의 그레이드가 오른다.
SHOOT FREQ.	무장 발사율을 말한다. 수치가 클수록 무기로 공격하는 빈도가 오른다.
BLADE FREQ.	블레이드 사용율을 말한다. 수치가 클수록 블레이브를 사용하는 빈도가 오른다.
LOCK FREQ.	적을 록온 할 수 있는 확율을 말한다. 수치가 클수록 대전 상대를 사이트로 잘 집어 넣는다.
AVOID FREQ.	탄을 피할 확율을 말한다. 대전 상대의 공격을 피할 수 있다.
FLY FREQ.	비행 빈도를 말한다. 수치가 클수록 공중전 타입으로 변한다.
RANGE TYPE	원근비율을 말한다. 왼쪽으로 갈수록 근거리 타입으로, 오른쪽으로 갈수록 원거리 타입으로 변한다.

RAKER TEST	AC와 실전에 들어가서 성능을 조정한다.
- DELETE	등록된 랭커를 제거한다.
- COPY	등록된 랭커와 같은 기체를 한 기체 더 등록한다.
- MOVE	등록된 랭커의 순위를 바꾼다.
ARENA SAVE	작성한 아리나를 보존한다.
ARENA LOAD	보존한 아리나를 불러낸다.
AC DATA LOAD	메모리 카드에 보존되어 있는 통상의 AC데이터를 불러낸다.
MY AC COPY	현재, 통상의 GARAGE에 있는 AC데이터를 카피한다.
ARENA NAME	작성한 아리나의 명칭을 등록한다.

© FROM SOFTWARE

진정한 사랑을 찾고 싶어!

트루 러브 스토리 2

아스키의 대표적인 연애 시뮬 「트루 러브 스토리」 제 2탄이 1월 21일에 발매되었다. 전작과 마찬가지로 한 달이라는 기간내에 연인을 만드는 것이 게임의 목적. 과연 사랑하는 그녀의 마음을 사로잡을 수 있을까? 이 모든 것은 플레이어의 손에 달려 있다. 자! 이제 그녀와의 근사한 추억을 위해서, 그리고 주인공의 사랑을 위해서 게임속으로 몰입해 보자.

제작사: 아스키
장르: 연애 시뮬레이션
발매일: 1월 21일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

게임 시스템 설명

게임의 시작

처음 타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 오른쪽에 여자아이가 지금까지 몇 번 플레이했는지가 설명되는데 이 여자아이는 엔딩을 본 캐릭터로 바뀌어 간다(처음에는 동생인 키미코).

처음에는 동생인 키미코

엔딩을 보면 그림이 바뀐다(리미의 그림)

처음부터(はじめから)

처음부터 게임을 플레이하는 것으로, 학기별로 3장의 CD로 나뉘어 있다. 우선 주인공의 이름을 정한 다음 능력치를 정해야 한다. 이때 주의할 점은, 여학생들에게는 각기 다른 이상형이 있으므로 그에 맞춰서 능력치를 정해야 한다는 것이다(높다고 무조건 좋은 것이 아니다). 화제 또한 상대방의 여자아이에게 맞게 설정하도록 하자.

이어서(つづきから)

이전에 하던 데이터로 이어서 플레이한다.

키미코의 노트(きみこのノート)

현재까지의 플레이 횟수와 엔딩 횟수를 보여준다. 참고로 모든 캐릭터의 전 엔딩을 다 보게 되면 스페셜 그래픽이 준비되어 있다.

총 플레이 횟수와 엔딩을 본 횟수를 표시

이것이 스페셜 CG! 피나는 노력이 필요하다

앨범(アルバム)

현재까지의 이벤트 그림을 본다. 참고로 세이브를 한 후에 "새로운 앨범으로 갱신하시겠습니까?"하는 메시지가 생기는데 이 때는 OK(○버튼)을 선택하도록 하자. 그렇지 않으면 새로운 그림을 모았어도 앨범에 저장되지 않는다.

앨범에는 그림이 저장된다

옵션(オプション)

음성처리, 자막처리, 벽지, 스피커, 볼륨 등과 같은 설정을 조정한다.

능력치의 설정

memo

이 게임에 등장하는 여학생들에게는 이상형이라는 것이 존재한다. 플레이어는 게임을 시작할 때 공부(勉强), 운동(運動), 감성(感性), 센스(センス), 성격(性格)의 5개 항목에 있어서 능력치를 결정하게 되는데, 이 설정을 공략할 여학생의 이상형에 맞춰놓으면 주인공이 그 여학생의 이상형으로 설정된다. 공략할 여학생과의 이상형에 최대한 맞춰놓아야만 그녀와 대화시 호감도가 쉽게 올라간다.

등장 캐릭터 소개

모리시타 아카네 (森下 薮)

주인공급 캐릭터임에도 불구하고 그다지 어렵지는 않다. 주인공이 예전부터 좋아하고 있지만 그녀는 아직 주인공을 잘 모르는 것 같다. 성격이 밝고 공부도 잘하고, 운동도 잘하는 팔방미인형 여학생이다. 모든 학기에 등장

나나세 카스미 (七瀬 かすみ)

주인공의 소꿉 친구로 어릴 때부터 쭉 주인공을 좋아했던 것 같다. 어떻게 보면 아카네보다 카스미가 더 히로인에 가까운 듯…. 성격은 조용한 편이며 작은 일에도 감동을 잘한다. 모든 학기에 등장

하타노 아오이 (波多野 葵)

주인공과는 중학교 때부터의 친구이다. 카스미와 함께 셋이서 자주 놀았으며 주인공과 이야기할 때마다 카스미를 걸고 넘어진다. 남자처럼 와곤하고 시원시원한 성격의 소유자로 주인공과는 허물없이 지내고 있다. 모든 학기에 등장

후카야마 사나에 (深山 早苗)

주인공을 '선배'라고 부르면서 무작이나 따르는 여학생이다. 조금 덜렁대는 성격이 있지만 이 또한 이 여학생의 매력. 주인공의 여동생과 같은 반 친구 사이이다. 모든 학기에 등장

코우사카 마이코 (香坂 麻衣子)

주인공의 선배로 이 게임의 유일한 3학년이다. 겉보기에는 차분하고 조용해 보이지만 실은 덤벙대고 실수를 많이 하는 평범(?)한 여학생이다. 2학기에 등장

오카노 요우코 (丘野 陽子)

천방지축 여학생으로 수영복 차림으로 교내를 돌아다니거나 식당에 가기도 한다. 시합에서는 비키니를 입고 수영을 하려다가 선생님께 혼나기도 하는데…. 정말 황당한 캐릭터이지만 성격은 나쁘지 않고 마음도 착한 여학생이다. 1학기에 등장

사와다 리미 (澤田 璃未)

다른 학교에서 전학해온 학생으로 상당히 호감이 가는 캐릭터. 유일하게 다른 학교 교복을 입고 나온다. 급하게 전학오는 바람에 미처 교복을 준비하지 못했다고 하는데, 결국 게임이 끝날 때까지 그 교복을 계속 입고 나온다. 1학기에 등장

미즈키 아유미 (瑞木 あゆみ)

주인공의 친구인 키지모토(木地本)를 좋아하는 여학생으로 육상부의 매니저를 맡고 있다. 수줍음을 엄청나게 타지만 착하고 정이 많은 면도 있다. 3학기에 등장

나카자토 카오리 (中里 佳織)

조용하고 내성적인 여학생. 주인공과는 같은 반으로 '학교 축제 담당위원'이라는 보직을 맡고 있다. 특별한 설정을 하지 않는 한 아침 조회 때 그녀를 만나게 된다. 조용한 스타일의 여학생을 좋아한다면 한번 도전해 보자! 2학기에 등장

카자마 코다치 (風間 こだち)

검도부 주장을 맡고 있는 검도 소녀로 그녀의 남동생이 주인공의 여동생과 같은 반이다. 청소와 빨래, 요리 등을 좋아하는 가정적인 여학생(그런데 왜 검도를…)이다. 3학기에 등장

키미코(君子)

주인공의 여동생으로 착한 성격의 소유자이다. 플레이를 하다 보면 의외로 키미코와의 이벤트도 상당히 발생한다. 키미코 자신도 사귀는 남학생이 있는 듯… 당연한 이야기지만 동생을 공략할 수는 없다

안도우 모모코 (安藤 桃子)

공략이 불가능한 여학생으로 키지모토나 타카바야시처럼 그냥 몇 가지 이벤트에서 친구로 등장한다

키지모토 (木地本)

주인공과는 중학교 때부터 단짝 친구이다. 육상부 소속으로 공부는 중위권. 얼굴이 잘 생겨서 여학생들에게 인기가 많다. 코다치를 공략하고 있으면 키지모토가 라이벌이 된다

타카바야시 (高林)

모리시타 아카네의 소꿉친구로 그녀와 사는 집도 가까워서 자주 같이 등교하기도 한다. 카스미나 여오이를 공략하면 타카바야시가 라이벌로 등장한다

카자마 켄타 (風間 建太)

3학기에 등장하는 코다치의 남동생으로 키미코와 같은 반이다. 때때로 켄타와의 이벤트에서 등장하며 일정한 이벤트를 보면 엔딩에서 키미코와 켄타가 같이 있는 장면을 볼 수도 있다

선택 사항에 대한 설명

집에서의 선택

▶아침

등교(登校): 학교에 간다

통학수단: 초기 설정은 '도보(徒步)'로 되어 있다. 이외에도 '자전거(自轉車)', '버스(バス)', '전철(電車)'가 있다.

달력(カレンダー): 달력을 보고 일정을 확인할 수 있다.

시스템(システム): 로드(ロード), 아이템(アイテム), 스테이터스(ステータス), 옵션(オプション)으로 구성되어 있다. 옵션의 내용은 초기 스타트 화면에서의 옵션과 동일하다.

▶저녁

잔다(寢る): 그냥 잠자리에 들어서 다음 날 아침에 눈을 뜬다.

키미코(君子): 키미코에게 자신에 대한 학교에서의 평판을 듣는다(여자 아이들의 호감도를 체크한다).

세이브(セーブ): 데이터를 저장한다.

시스템(システム): 아침과 동일하다

memo

옆 그림에서처럼 호감도를 9개로 나누어서 보면 캐릭터별로 공략할 때에 참고가 될 것이다. 일단 모든 캐릭터는 시작 당시 I의 자리에 위치하게 된다. 친밀성(なかよし)이 오르면 F→C→B→A의 순으로, 동경성(あこがれ)이 오르면 H→G→D→A의 순으로 올라간다. 물론, 친밀성이 올라가다가 동경성이 오르면 I→F→E→B→A의 순으로 올라갈 수도 있지만 이러한 경우에는 너무 시간이 걸린다는 단점이 생긴다. 친밀성이냐 동경성이냐에 따라서 볼 수 있는 이벤트는 달라지게 되지만 최종적으로 A로 가기만 하면 진 엔딩을 보는 데는 지장이 없다.

A B C
D E F
G H I

학교에서의 선택

학교에서 이동할 수 있는 장소는 1학년 교실(1年教室), 2학년 교실(2年教室), 3학년 교실(3年教室), 옥상(屋上), 교무실(職員室), 도서실(圖書室), 음악실(音樂室), 미술실(美術室), 과학실(理科室), 가정실(家庭室), 양호실(保健室), 운동장(グラウンド), 체육관(體育館), 수영장(プール), 도장(道場), 시계탑 광장(時計廣場), 식당(食堂)이 있다.

참고로 "!"표가 붙어 있는 곳에서는 사람을 만나기 쉬우며 "?"표가 붙어 있는 곳에서는 이벤트가 발생하기 쉽다. 또한 "☆"표는 100%의 확률로 이벤트가 발생한다는 점을 알아두자.

때와 장소를 잘 가리자

1 공략 포인트 언제 어디서!?

게임 전반에서 가장 중요한 것은 학교 중의 대화와 교내 이벤트이다. 여기서는 이벤트의 발단이 되는 여학생의 시간대별 주요 행선지를 공개하기로 한다. 이 표는 1, 2, 3학기 통틀어서 전부 적용할 수 있으며 '방과후 1'은 '토요일의 첫 번째 방과후'를, '방과후 2'는 '평일' 및 '토요일의 두 번째 방과후'를 나타낸다.

※◎: 매우 자주 만남, ○: 자주 만남, △: 비교적 만나기 쉬움, ▲: 만나기 어려움, ×: 절대 못 만남

쉬는 시간(休み時間)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
옥상	△	▲	▲	▲	◎	△	▲	△	▲	○
1학년 교실	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	◎	▲
2학년 교실	◎	▲	△	▲	▲	▲	▲	△	▲	△
3학년 교실	▲	▲	◎	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲
과학실(理科室)	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲
가정실(家庭室)	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
음악실(音樂室)	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
교무실(職員室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	○	▲	▲
양호실(保健室)	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	△	△
미술실(美術室)	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲
도서실(圖書室)	▲	▲	▲	△	△	▲	▲	◎	▲	▲
시계탑 광장(時計廣場)	▲	◎	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲
식당(食堂)	▲	▲	△	▲	▲	◎	▲	▲	△	▲
운동장(グラウンド)	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	○	▲
체육관(體育館)	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
도장(道場)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎
수영장(プール)	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲

점심 시간(お晝休み)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
옥상	△	△	△	▲	○	△	▲	▲	▲	▲
1학년 교실	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	◎	▲
2학년 교실	◎	△	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲	◎

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
3학년 교실	▲	▲	△	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲
과학실(理科室)	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲
가정실(家庭室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲
음악실(音樂室)	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
교무실(職員室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	△	△	△
양호실(保健室)	○	▲	▲	△	▲	▲	▲	△	△	▲
미술실(美術室)	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲	▲
도서실(圖書室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	△	△
시계탑 광장(時計廣場)	▲	◎	△	△	△	▲	▲	▲	△	△
식당(食堂)	△	▲	◎	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
운동장(グラウンド)	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	○	▲
체육관(體育館)	○	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
도장(道場)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎
수영장(プール)	▲	▲	▲	▲	◎	△	▲	▲	▲	▲

방과후 1(放課後 1)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
옥상	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	△
1학년 교실	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	△
2학년 교실	○	▲	▲	▲	△	▲	▲	○	▲	◎
3학년 교실	▲	▲	◎	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲
과학실(理科室)	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲
가정실(家庭室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲
음악실(音樂室)	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
교무실(職員室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	△	▲	▲
양호실(保健室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲
미술실(美術室)	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲
도서실(圖書室)	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	◎	▲	▲
시계탑 광장(時計廣場)	▲	○	▲	△	△	▲	△	▲	▲	▲
식당(食堂)	▲	▲	○	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
운동장(グラウンド)	▲	▲	▲	▲	▲	△	△	▲	◎	▲
체육관(體育館)	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
도장(道場)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎
수영장(プール)	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲

방과후 2(放課後 2)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
옥상	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	△	▲	△
1학년 교실	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	○	▲
2학년 교실	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲	○
3학년 교실	▲	▲	◎	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲
과학실(理科室)	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲
가정실(家庭室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲
음악실(音樂室)	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
교무실(職員室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	△	▲	▲
양호실(保健室)	△	▲	▲	△	▲	▲	▲	△	△	△
미술실(美術室)	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
도서실(圖書室)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲
시계탑 광장(時計廣場)	▲	○	▲	△	△	▲	△	▲	▲	▲
식당(食堂)	▲	▲	○	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
운동장(グラウンド)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲
체육관(體育館)	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
도장(道場)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎
수영장(プール)	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲

다른 곳에 들림(寄り道)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
해변 광장(臨海廣場)	◎	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	△	▲
역앞 상가(驛前商店街)	△	▲	▲	△	▲	◎	◎	△	▲	◎
해변(浜邊)	△	▲	△	▲	◎	▲	▲	▲	▲	△
편의점(コンビニ)	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	△	▲
서점(本屋)	▲	△	▲	△	▲	▲	△	◎	▲	▲
신사(神社)	▲	▲	△	▲	△	△	▲	△	◎	△
오락실(ゲームセンター)	▲	△	◎	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲
아동공원(兒童公園)	▲	◎	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲

일요일 오전(午前)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
해변 광장(臨海廣場)	◎	▲	▲	▲	○	▲	△	▲	▲	▲
역앞 상가(驛前商店街)	▲	▲	▲	◎	◎	▲	▲	▲	▲	◎
해변(浜邊)	○	▲	△	▲	▲	▲	▲	○	▲	▲
편의점(コンビニ)	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲
서점(本屋)	▲	△	▲	▲	▲	▲	◎	△	▲	△
신사(神社)	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	○	▲
오락실(ゲームセンター)	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
아동공원(兒童公園)	▲	△	▲	△	▲	◎	▲	▲	▲	▲

일요일 정오(正午)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
해변 광장(臨海廣場)	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲
역앞 상가(驛前商店街)	△	◎	▲	△	▲	▲	△	▲	▲	△
해변(浜邊)	▲	▲	▲	▲	◎	△	▲	◎	▲	▲
편의점(コンビニ)	▲	▲	▲	◎	▲	▲	◎	▲	△	▲
서점(本屋)	◎	△	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	◎
신사(神社)	△	▲	△	▲	△	▲	▲	▲	△	▲
오락실(ゲームセンター)	△	▲	△	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
아동공원(兒童公園)	▲	○	▲	▲	▲	△	▲	△	▲	▲

일요일 오후(午後)

장소	아카네	카스미	아오이	사나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
해변 광장(臨海廣場)	△	▲	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲	▲
역앞 상가(驛前商店街)	○	△	▲	△	▲	▲	○	△	△	○

장소	아카네	카스미	아오이	시나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
해변(浜辺)	▲	▲	◎	▲	▲	○	▲	▲	▲	▲
편의점(コンビニ)	△	△	▲	▲	▲	△	▲	△	◎	▲
서점(本屋)	△	▲	▲	○	△	▲	▲	◎	▲	▲
신사(神社)	▲	◎	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	△
오락실(ゲームセンター)	△	▲	○	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲
아동공원(児童公園)	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲

2 공략 포인트 누구에게 무엇을!?

이번 시리즈는 전작과 마찬가지로, 하교 중에 여학생에게 선물을 줄 수 있다. 일단 하교길이나 일요일에 쇼핑(買い物)을 해서 선물을 산 다음 여학생과 같이 집에 가는 도중에 선물을 주면 되는 것이다. 참고로 여학생마다 좋아하는 것과 싫어하는 것이 명백하므로 다음의 도표를 참고하여 선물을 주도록 하자.

※◎: 매우 효과가 큼 ○: 효과가 큼 △: 효과가 적음 ×: 매우 효과가 적음(악효과)

선물 효과 일람표

선물	아카네	카스미	아오이	시나에	리미	요우코	마이코	카오리	아유미	코다치
농구화(バスケットシューズ)	◎	×	△	×	×	○	×	×	○	△
과자 만들기 책(お菓子作りの本)	△	◎	×	×	△	×	○	○	×	○
재봉 세트(裁縫セット)	△	△	◎	○	△	×	○	△	△	○
퍼즐(ジグソーパズル)	×	△	×	◎	○	×	×	△	△	○
스푼 세트(スプーンセット)	○	○	×	△	△	×	◎	○	△	×
인형(ぬいぐるみ)	△	◎	×	×	×	△	△	×	◎	△
꽃다발(花束)	○	○	△	△	△	△	○	△	○	◎
리본(リボン)	◎	△	×	△	△	△	△	○	△	○
베개(まくら)	△	×	○	○	×	◎	△	×	△	×
강아지 먹이(ドッグフード)	×	×	◎	△	×	△	△	×	×	△
반창고(バンソウコウ)	△	×	△	◎	△	○	×	×	△	×
동물 브로치(動物ブローチ)	×	△	△	△	◎	△	△	△	○	△
홍차(紅茶)	△	△	△	○	○	△	◎	△	△	△
스포츠 타월(スポーツタオル)	○	×	○	△	△	○	△	×	◎	△
일본차(日本茶)	△	△	○	△	×	△	△	○	△	◎
우산(派手なカサ)	△	×	△	△	×	◎	○	×	×	×
철학 책(哲學の本)	×	△	×	×	○	×	△	◎	△	△
허브 오일(ハーブオイル)	△	○	×	△	○	×	△	◎	○	△

하교중 데이트

하교중에 데이트하는 이벤트는 누구를 공략하느냐에 구애받지 않고 모든 캐릭터를 상대로 할 수 있다. 호감도에 따라서 주인공이 같이 가자고 하거나 여자아이가 먼저 같이 가자고 할 수도 있다.

이 때, 화면상의 원 안에 하트와 화살표가 나타나는데 원을 따라서 움직이는 작은 마크는 집까지 가는 거리를 의미하며 하트는 심장 박동, 화살표는 호감도를 나타낸다. 하트가 너무 커지면 부끄러워서 도망(?)가버리므로 적절한 화제를 선택하여 화살표를 최대한 12시 방향에 가깝게 올려야 한다. 하교중 데이트에서 할 수 있는 대화와 행동은 다음과 같다.

학교 이야기(學校の話), 공부 이야기(勉强の話), 운동 이야기(スポーツの話), 날씨 이야기(天氣の話), 진로 이야기(進路の話), 음식 이야기(食べ物の話), 클럽 활동 이야기(クラブの話), 취미 이야기(趣味の話), TV 이야기(テレビの話), 계절 이야기(季節の話), 휴일 이야기(休日の話), 상대방 이야기(相手の話), 연애 이야기(戀愛の話), …(아무 말도 안 한다), 바라본다(見つめる), 칭찬한다(ほめる), 손을 잡는다(手を握る), 선물한다(プレゼント), 다른 곳에 들린다(寄り道に誘う), ???에 가자고 한다(???に誘う), 데이트를 신청한다(デートを申しこむ)

이외에도 캐릭터에 따라서 다른 항목이 나타나는데 아카네의 경우에는 '머리 스타일에 대한 이야기(髮形の話)'가, 아오이의 경우에는 '강아지의 이야기(まぐろの話)' 등이 나온다.

화제를 잘 선택하자

때로는 선물을 주는 것이 좋다

하트가 원보다 커지면 주의

프롤로그

6월. 봄도 아니고, 여름은 아직 이른 계절(1학기).

11월. 단풍의 계절도 끝나고 본격적인 겨울이 올 때쯤(2학기).

2월. 아직 추위가 남아 있어서 봄을 기다리는 것이 길게 느껴질 때(3학기).

그 날 저녁, 부모님께 들은 이야기는 지금까지 생각해 본 적도 없는 일이었다.

설마 전학을 가게 되다니…

키미코: 오빠, 엄마 아빠가 허락해 주셔서 정말 다행이다.

주인공: 당연하지. 마음대로, 그것도 정말 갑작스럽게 이사하는 걸 정해버리시다니.

키미코: 그렇게 말하면 너무 하잖아. 엄마 아빠도 꽤 힘드실텐데. 졸업식 때까지 한 달만이라도 여기에 있을 수 있게 된 것만으로도 좋게 생각해야지.

주인공: 기왕이면 졸업식 때까지 여기에 있게 해주면 좋은데.

키미코: 아무리 그래도 그건 좀 무리야.

주인공: 알고 있어. 해 본 소리야.

키미코: 전학이라…. 설마 우리가 다른 학교로 가게 되다니, 생각치도 못한 일이었는데.

주인공: 그래.

키미코: 모처럼 친구들도 많이 사귀었는데…. 그럼, 나 잘게.

주인공: 잠깐, 키미코. 전학 가는 거 언제 친구들한테 말할거야?

키미코: 응? 아마 내일 말할까 생각중인데.

주인공: 저 말이야, 말하는 건 나중에 하지 않을래?

키미코: 왜?

주인공: 모두들 너무 마음 쓰지 않을까? 그러니까, 조금 더 상황을 살폈다가 말하도록 하자.

키미코: 그럴 지도 몰라…. 그럼, 말해도 되는 때가 오면 알려줘. 그 때까지는 말 안 하고 있을 게. 그럼, 잘 자, 오빠.

주인공: 잘 자. (전학까지 앞으로 한 달. 키미코에게 입막음까지 해 놓고, 나는…)

오빠 말을 잘 듣는 착한 동생이군

학기(계절)별로 입고 있는 옷이 다르다

캐릭터별 이벤트 소개

여기에서는 각 캐릭터별 이벤트를 소개하기로 한다. 여기에서 소개되는 이벤트만 보아도 충분히 진 엔딩을 볼 수 있다. 단, 캐릭터에 따라서는 호감도를 올리는 요령이나 하교 중에 대화할 때 주의사항, 또는 특별 이벤트를 거치지 않으면 엔딩을 볼 수 없는 경우도 있으므로, 이러한 점을 중점적으로 공개하고자 한다. 아울러 전 이벤트를 공개하면 게임의 재미가 반감되므로, 여기에는 일부의 이벤트만 공개하기로 한다. 그리고 이벤트 중의 선택문은 가장 좋은 것으로 선택했음을 미리 밝혀 둔다.

모리시타 아카네

2학년 2반, 농구부, 전철 통학
좋아하는 화제: 별자리(星座)
좋아하는 남자: 공부3, 운동4, 감성3, 센스3, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	주인공이 농구공 때문에 넘어진다	방과후	체육관	높음	불필요
만남 2	키지모토와 그녀가 복도에서 이야기를 하고 있다	쉬는 시간, 점심 시간	2학년 복도	적음	필요
만남 3	키지모토와 이야기 중에 그녀가 나타난다	등교 중	없음	불필요	

memo

이 게임의 히로인인 아카네는 최고의 앨범 사진 수(무려 30개)를 자랑할 뿐만 아니라 다양한 이벤트가 준비되어 있다. 별을 좋아하는 것으로 보아 낭만적인 것을 선호하는 듯하다. 전 학기에 등장하며 특정 학기에서만 볼 수 있는 이벤트도 있다.

넘어진 주인공을 내려다보는 아카네

기본 이벤트

조건: 만남 2에서 키지모토에게 말을 걸면 그 날 오후에 자동으로 발생한다.

내용: 복도에서 아카네와 부딪친다.

앗, 미안해!

호감도: 1 이외

조건: 일요일 정오에 해변광장으로 이동한다.

내용: 초등학생과 농구를 하고 있는 아카네를 볼 수 있다.

총 플레이 횟수와 엔딩을 본 횟수를 표시

학기별로 입고 있는 옷이 다르다

호감도: C, F
조건 1: 점심시간에 도서실로 이동한다.
조건 2: 선택문에서 '말을 건다(話を掛ける)'를 선택한다.
내용: 별자리 책을 읽고 있는 아카네에게 말을 건다.

도서실에서 별자리 책을~

호감도: B, E
조건: 쉬는 시간에 2, 3학년 교실로 이동한다.
내용: 계단에서 넘어지려고 하는 아카네를 받쳐준다.

계단에서 앗!

호감도: B, D, E
조건: 방과후에 양호실로 이동한다.
내용: 농구를 하다가 손가락을 다친 아카네에게 붕대를 감아준다.

손가락을 다쳤어

호감도: A
조건 1: 방과후에 체육관으로 이동한다.
조건 2: '농구 해볼래?'라는 질문에 '해볼게(やってみる)'를 선택한다.
내용: 주인공의 숫이 들어가고 아카네가 주인공의 뺨에 키스를 해준다.

정거리 슛!

♡♡♡

호감도: A
조건 2: 자전거로 등교한다.
내용: 집으로 가려고 할 때, 아카네가 전철역까지 태워달라고 한다.

자전거 좀 태워 줄래?

필수 이벤트

아카네의 필수 이벤트는 딱 한 가지이다. 시기는 축제 이후, 매월 12일~17일 사이에 발생하는데 가급적이면 15일 이전까지 보는 것이 좋다. 단, 호감도가 A일 때만 발생하며 하교중에 그녀와 같이 다른 곳에 들려야만 한다. 호감도 게이지를 잘 조절하면 그녀가 OK하면서 '역앞 상가에 가자'고 하는데 이 이벤트에서 아카네가 지나가는 구급차를 보더니 눈물을 흘리면서 돌연 집으로 들어가 버린다. 다음 날 아침, 아카네의 소꿉친구 타카바야시(高林)를 만난 주인공은 어제 있었던 일을 말하면서 뭔가 알고 있으면 얘기해달라고 한다. 그러자 타카바야시는 그녀로부터 직접 들어야 하는 이야기라면서 주인공에게 그녀의 힘이 되어주라고 하는데…. 그 날 오후, 하교길에 자동적으로 이벤트가 발생하고 아카네는 주인공을 옥상으로 데려가서 어제의 일에 대해 이야기해준다.

역 앞 상가에 구경가자!

이벤트 '그녀의 눈물'

호감도: A
조건: 이벤트 '그녀의 눈물'을 보았을 때 발생

어제는 미안했어

축제 이벤트, 학교 축제(2학기)

매학기별로 재미있는 이벤트가 준비되어 있지만 아카네가 별을 좋아하는 관계로 여기서는 2학기의 학교 축제 이벤트를 소개하기로 한다. 오전에는 반에서 출시하는 유령의 집을 해야 한다며 오후부터 같이 축제를 즐기게 되는데, 이 때, 유령으로 분장한 아카네를 볼 수 있다. 그 후 둘이서 여러 군데를 돌아다니다가 어떤 반에서 개최한, 천체 박물관에 들어가게 된다. 그곳에서 멋진 별자리들을 감상할 수 있다.

아카네의 분장

둘이서 축제를 즐기자

멋진 별들의 여행~

데이트 이벤트, 스케이트

데이트시에는 각 학기별로 갈 수 있는 곳이 있지만 여기에서는 2학기에서만 갈 수 있는 스케이트장을 소개하기로 한다. 데이트를 하게 되면 둘이서 스케이트를 타는데, 아카네가 스케이트를 잘 못타는 주인공의 손을 잡아준다. 돌아가는 길에 교회에 들리게 되는데 이곳에서 우연히 결혼식이 열

스케이트장에서 손을 잡아준다

따뜻한 커피 한 잔~

결혼식을 보며 좋아하는 아카네

리는 것을 보게 된다. 웨딩드레스를 입은 신부의 모습을 보고 감동하는 아카네.

엔딩 이벤트

●18일 저녁

~똑똑~

주인공: 들어와.

키미코: 오빠.

주인공: 무슨 일이야?

키미코: 전학 가는 이야기, 아직도 친구들에게 이야기하면 안돼? 이제 일주일밖에 남지 않았잖아. 더 이상 숨기고 있을 수는 없잖아?

주인공: 미안해, 키미코. 하루만, 내일까지만 기다려 줘.

키미코: …알았어.

주인공: 고마워.(내일은 모두에게 말해야겠지…)

●19일 아침

■교실

주인공: (전학을 가게 된 사실을 누구에게 먼저 알려줄까…. 그런 건 생각 하나마나겠지?)

선택: 여학생들의 이름 중 하나를 선택한다(물론 공략할 여학생을 선택해야 한다).

■옥상

아카네: 이야기라는 게 뭐니?

주인공: 우리 집이 이번에 이사를 가게 되었어.

아카네: 이사를? 그렇구나. 어디쯤이니? 지금 사는 곳하고 가까워?

주인공: 아니야. 이 마을을 떠나야 돼.

아카네: 뭐? 그건 전학을 간다는 이야기잖아? 그럴 수가…. 언제까지 이곳에 있을 수 있는 거니?

주인공: 이번 학기까지만.

아카네: 그, 그런…. 이번 학기는 앞으로 일주일밖에 남지 않았잖아. 그렇게 갑자가…

주인공: 미안해. 이전부터 알고는 있었어.

아카네: 어떻게 이런 일이…. 왜, 왜 말해주지 않았어?

주인공: 미안해.

아카네: 바보!!(뒤돌아서 가버린다.)

주인공: (나는 그녀의 뒤를 쫓아갈 수 없었다. 아니, 나에게는 그럴 자격조차도 없었다. 결국 내가 한 일은, 진실에서 도망가고 있었을 뿐, 가장 소중한 사람의 마음에 상처를 주는 결과가 되었기 때문에…)

주인공이 전학을 간다는 말에 슬퍼하는 아카네

●19일 저녁~23일

~따르릉~

주인공: (그날 저녁에 온 전화는 나의 부모님으로부터 온 것이었다. 나와 키미코는 전학수속을 하기 위해 지금 부모님께서 계신 곳으로 5일가량 가 있게 되었다. 그곳에 가 있는 동안, 내 머리 속에는 그녀에 대한 생각으로 가득 찼다…)

●24일 아침

주인공: (이 방도 치워놓고 보니까, 꽤 넓구나…)

~똑똑~

주인공: 키미코? (벌써 나갔구나…)

주인공: (이 길도 오늘이 마지막인가…)

방과후

주인공: (친구들은 도대체 어디에 있는 거지? 오늘이 마지막인데…)

주인공: (교실에 들어서며)앗!

친구들: (박수를 친다)짝짝짝~. 이제 왔구나~.

주인공: 너희들….

키미코: 오빠, 모두가 환송회를 해주겠대.

키지모토: 원래 안 하려고 했는데 모두 하자고 해서 말이야.

타카바야시: 무슨 소리야. 네가 나서서 하자고 했으면서.

키지모토: 그, 그건….(도망간다.)

타카바야시: 하하, 녀석 쑥스러워 하긴.

주인공: 고마워, 모두들…. 키지모토!

키지모토: 응? 왜 그래?

주인공: 그녀가 보이지 않아.

오늘은 마지막으로 학교에 가는 날

방 정리를 끝낸 주인공

키지모토: 응? 저기에…. 어라? 아까까지 있었는데.

주인공: 곧 돌아오겠지 뭐.

키지모토: 너 정말 그렇게 생각해?

주인공: 뭐?

키지모토: 그걸로 만족하냐구!

주인공: …나, 그녀를 찾아올게!

키지모토: 당연하지! 갔다 와!

주인공: (나에게 있어서 가장 소중한 사람은…)

선택: 여자아이의 이름을 선택한다.

친구들이 환송회를?

■옥상

주인공: 모리시타! 보이지 않아서 찾았어. 모두가 있는 곳으로 돌아가자.

아카네: 넌 나를 어떻게 생각하고 있니?

주인공: 뭐?

아카네: 날 싫어해?

주인공: 난 너를…. 하지만…

아카네: 미안해. 곤란하게 할 생각은 아니었는데. 난 말이야, 계속 마음속으로 다짐했던 일이 있었어. 이제 아무도 좋아하지 않겠다고. 다른 사람을 좋아하게 되면 '오빠'를 잊을 것 같아서….

주인공: '오빠'라면 교통사고로 돌아가신 사촌오빠?

아카네: 하지만, 난 네가 전학 간다는 이야기를 듣고 알게 되었어. 이제 같이 있을 수 없게 되었다고 생각하니까, 눈물이 계속 흐르면서 이제야 알게 되었어. 난 너를 정말 좋아했었다고…. 난 너를 좋아해. 미안해. 또 너를 곤란하게 했네.

주인공: 모리시타…, 난…. 나도 너를 좋아해. 너하고 알게 되기 전부터 계속 너를 좋아했었어. 하지만 말할 수 없어서, 하루하루 미루어 왔었어. 미안해.

아카네: 아니야, 괜찮아. 마지막이 되었지만 네 마음을 알게 되어서, 그리고 우리의 마음이 같았다는 사실이 너무 기뻐.

주인공: 마지막이 아니야. 졸업하면 이곳에 돌아올 거야.

아카네: 정말?

주인공: 그러니까, 날 기다려주지 않을래?

아카네: 물론! 나 기다리고 있을게. 계속 기다리고 있을게!

옥상에 혼자 있는 아카네

다시 만나는 그날까지~

모리시타 아카네의 엔딩 편지

안녕! 잘 있니? 새로운 학교는 어때? 벌써 적응했니?
내가 곁에 없다고 외로워하는 건 아니겠지?
후후, 외로워하고 있는 건 내 쪽인가?
새 학기가 시작되어서 수업이나 농구를 하고 있을 때에도
생각나는 것은 오로지 너하고의 추억뿐이야.
전혀 집중이 되지 않아. 지금 당장 너를 만나고 싶어….
이번 휴일에 확 만나러 가버릴까?
그러면 또 열심히 할 수 있을 것 같으니까. 괜찮겠지?
그럼, 또 편지 쓸게.

–아카네가

추신: 얼마 전에 찍은 사진을 보낼게. 다시 만날 때까지 이걸로 참아 줘♡.

아카네의 편지~

그리고 세월은 흘러서 고등학교 졸업식 날.

주인공: (아카네, 어떤 얼굴을 할까? 연락도 안 하고 갑자기 돌아와 버렸으니까, 깜짝 놀라겠지? 앗, 있다!) 아카네!!

아카네: 앗! (웃으면서)어서 와~.

고등학교 졸업식

드디어 다시 만났다~

나나세 카스미

2학년 4반, 음악부, 버스통학
좋아하는 화제: 음악
좋아하는 남자: 공부3, 운동4, 감성5, 센스2, 성격5

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	집 앞에서 카스미가 기다리고 있다	등교 중	없음	강제	불필요

기본 이벤트

호감도: E, F

조건 1: 시험 날(매월 2일) 이외.

조건 2: 쉬는 시간에 과학실로 이동한다.

조건 3: 선택문에서 '놀라게 한다(おどかす)'를 선택한다.

내용: 주인공이 카스미를 놀라게 한다.

깜짝 놀랐잖아~

호감도: E, H

조건 1: 방과후에 2학년 교실로 이동한다.

조건 2: 선택문에서 '도와줄게(ひとりで大変~)'를 선택한다.

내용: 쓰레기통을 비우러 가는 카스미를 도와준다.

쓰레기 버리고 있어

호감도: E, F, H

조건 1: 점심시간에 식당으로 이동한다.

조건 2: 선택문에서 '그럼, 같이 먹자(じゃあ、いっしょに~)'를 선택한다.

조건 3: 두 번째 선택문에서 '어쩔 수 없군. 내가 먹어 주지(しょうがない~)'를 선택한다.

내용: 카스미가 남긴 당근을 주인공이 대신 먹는다.

당근이 싫어~

memo

카스미는 모든 학기에 등장하는 캐릭터로 주로 교실과 음악실, 시계탑 광장 등에서 자주 만날 수 있다. 각종 이벤트에서는 주인공이 카스미를 도와주게 되는 경우가 많으므로 선택을 잘 해야만 호감도를 올릴 수 있다. 참고로 하교중의 데이트에서는 공부나 운동에 대한 이야기는 하지 말고 클럽활동이나 음악, 취미에 관한 이야기를 하도록 하자. 여기에서 2학기를 공략하기로 한다.

아침에는 무조건 만나게 된다

호감도: B, C, D, G

조건 1: 시험 날(매월 2일) 이외.

조건 2: 쉬는 시간에 운동장으로 이동한다.

내용: 카스미의 등에 붙은 거미를 떼어준다.

등에 거미가~

호감도: D, E

조건 1: 흐린 날.

조건 2: 하교중에 신사에 들린다.

내용: 비를 피하고 있는 카스미와 만난다.

비를 피하자

호감도: D, G

조건 1: 시험기간 이후.

조건 2: 방과후 교무실로 이동한다.

내용: 카스미에게 공부를 가르쳐 준다.

공부를 가르쳐 줘!

호감도: A

조건 1: 20일째(매월 13일)

조건 2: 방과후 집으로 귀가한다.

내용: 카스미가 집으로 찾아와서 선물을 준다.

A급선물 이벤트

필수 이벤트

카스미의 경우에는 필수 이벤트가 게임 초반에 등장한다. 플레이한 지 5일 이내에 이 이벤트를 보아야 하는데, 거의 99% 확률이므로 그리 걱정할 필요는 없다. 단순히 하교중에 아동 공원에 들렀다 오면 된다. 그러면 자동적으로 공원에 혼자 앉아 있는 카스미를 보게 되는데 말을 걸지 않고 그냥 돌아온다. 엔딩에서 이 부분이 언급되기 때문에 이 이벤트는 필수적!

카스미 in Blue

축제 이벤트, 학교 축제(2학기)

카스미는 모든 학기에 등장하지만 여기에서는 2학기의 이벤트만 소개하기로 한다. 카스미가 오전에 음악회에 참가하고 오후에는 주인공과 함께 돌아다니게 되는데 일단 약속을 했으면 자동적으로 음악회에 가게 되므로 안심! 그 후에 둘이 함께 컴퓨터부에서 개최하고 있는 궁합 보기 코너에 간다. 여기서 두 사람의 궁합이 100%가 나오면 그 선물로 노트를 받는데, 그 후 선택문이 생길 것이다. 이 때 '쓰지 말고 그냥 갖고 있어야겠다(ま、使わないで~)'를 선택하는 것이 좋다.

음악회에 참가한 카스미

100%의 궁합!?

데이트 이벤트, 동물원

카스미와의 데이트에서는 여러 장소를 갈 수 있다. 그 중에서 동물원에 가면 둘이서 이곳저곳을 돌아다니면서 동물들을 구경한다(카스미가 좋아하는 동물은 펭귄인 듯…). 그 후, 해변 광장을 함께 산책하게 되는데 둘은 옛추억을 되살려서 종이비행기를 하늘로 날려 보낸다.

동물원에서의 데이트

나는 펭귄이 좋아♡

종이 비행기를 날리자~

엔딩 이벤트

memo

18일 저녁부터 종업식 아침까지 일어나는 이벤트는 전부 똑같기 때문에 이후부터는 생략하도록 한다(아카네 공략 참조). 또한 캐릭터에 따라서 전학을 가게 된 이야기를 하는 부분 역시 비슷한 부분이 많아서 생략하기로 한다.

●옥상

카스미: 갑자기 무슨 이야기야?

주인공: 우리 집 이사가…. 그리고 나도 전학을 하게 됐어.

카스미: 이제야 말 해주었구나..

주인공: 카스미?

카스미: 나 알고 있었어. 한 달 전쯤부터….

주인공: 그렇게 전부터… 앗!

주인공은 공원에서 침울해 하던 카스미를 보았던 일을 떠올린다.

주인공: (그 때…)

카스미: 우리 엄마한테 들었어.

주인공: 그랬구나. 그럼, 왜 나한테 아무 말도 하지 않았던 거야?

카스미: 네가 말을 안 했으니까. 분명히 무슨 이유가 있었을 거라고 생각했었으니까.

주인공: 바보야…

카스미: 미안해.

주인공: 내가 바보라는 거야. 다른 사람들에게 걱정을 끼치지 않으려고 했었는데, 막상 너에게 가장 큰 걱정을 하게 했으니….

카스미: 나는 괜찮아. 나한테 제일 먼저 말해줘서 고마워. …나 갈게.

주인공의 말을 듣고 슬퍼하는 카스미

●환송회 이후

주인공: 카스미! 어떻게 된 거야? 이런 데서 혼자 있다니.

카스미: 미안해, 나 말이야, 오늘 하루는 오늘만큼은 계속 웃고 있으려고 했었어. 네가 나의 웃는 모습을 기억해 주길 바랬으니까. 그런데 그렇게 안 될 것 같아. 미안해…, 미안해….

주인공: 카스미…. 나 이제야 알았어. 난 너를 좋아해. 정말 좋아해! 아마도 지금보다 훨씬 예전부터 널 좋아했었던 것 같아. 난 너를 키미코처럼 동생같이 생각하는 줄 알았어. 어려서부터 계속 같이 있었으니까. 하지만 이곳을 떠나게 되고 나서야 그 마음이 키미코와 다르다는 것을 알게 되었어. 이제 와서 알게 되다니, 난 정말 바보야.

카스미: 아니야, 그렇지 않아, 네가 날 좋아한다고 말해 준 것만으로 난 충분해.

눈물을 흘리는 카스미

포옹하는 두 사람

PLAY STATION

날 말이야. 아주 예전부터, 정말 언제부터인지 모를 만큼 예전부터 널 좋아했었어. 네가 날 어떻게 생각하는지는 몰랐지만, 그래도 네 곁에 있는 것만으로도 만족했었어.

주인공: 돌아올게.

카스미: 뭐?

주인공: 졸업하면 반드시 이 곳으로 돌아올게. 그러니까…

카스미: 정말?

주인공: 약속해!

카스미: 나, 기다릴게. 계속 기다리고 있을게.

엔딩 음악이 흐르고 1년 후, 카스미의 졸업식에 주인공이 나타난다. 주인공을 웃으며 반겨주는 카스미…

카스미의 편지

카스미! 나 왔어~

하타노 아오이

2학년 1반, 연극부, 도보 통학

좋아하는 화제: 예능

좋아하는 남자: 공부4, 운동5, 감성3, 센스2, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	카스미와 이야기 중 하타노가 화내며 다가온다	점심 시간	2학년 복도	보통	불필요
만남 2	해변에서 강아지를 산책시키는 그녀를 만난다	놀다 감	해변	높음	불필요
만남 3	그녀가 와서 숙제를 보여 달라고 한다	3교시 쉬는 시간	없음	보통	필요
만남 4	복도에서 그녀가 카스미를 못 보았느냐고 묻는다	하교중	없음	강제	불필요

memo

아오이는 만남 이벤트가 무려 4가지나 되는 캐릭터로 성격이 밝고 남자 같은 면이 있지만 의외로 귀여운 구석도 많은 여학생이다. 하트 게이지가 안정적이기는 하지만 의외로 호감도 게이지가 잘 상승하지 않으므로 선물을 마구 주어서 호감도를 올릴 필요가 있다. 초반에는 이벤트를 중심으로, 중반에는 하교중에 선물을, 막판에는 데이트를 해서 공략하도록 하자. 여기에서는 3학기로 공략하기로 한다.

기본 이벤트

조건: 등교 수단을 '도보'로 지정한다.

내용: 아침에 등교하면서 만난다.

안녕~

호감도: I

조건: 하교중에 오락실에 들린다.

내용: 초등학생과 대전 게임을 하고 있는 아오이를 만난다.

오락실에서의 한 판 승부!

호감도: E

조건: 방과후에 체육관으로 이동한다.

내용: 연극부 인원들이 연습을 하고 있는 것을 볼 수 있다.

연습중이야!

호감도: C, F

조건 1: 점심 시간에 도장으로 이동한다.

남자(?)라면 탁구 한 판!

조건 2: 선택문에서 '좋아, 상대해 주지(よし、相手を~)'를 선택한다.

내용: 아오이와 둘이서 탁구를 친다.

조건: 쉬는 시간에 시계탑 광장으로 이동한다.

내용: 안도우와 말다툼을 하는 아오이를 말린다.

누구의 잘못일까?

호감도: A

조건 1: 방과후에 3학년 교실로 이동한다.

조건 2: 연습 상대를 해달라는 말에 '좋아(いいよ)'를 선택한다.

내용: 하타노의 연습 상대가 되어 준다.

연극 연습 중!

호감도: B, C

조건: 쉬는 시간에 2학년 교실로 이동한다.

내용: 아오이가 가발을 쓰고 주인공을 놀린다.

누구~게?

필수 이벤트

호감도가 A, B, D일 때 교실에 가면 아오이가 할 이야기가 있다면서 방

과후에 건물 뒤로 오라고 한다. 그러면 방과후에 자동적으로 이동하는데 그곳에는 카스미도 같이 있다. 그 자리에서 아오이가 주인공에게 카스미에 대해 어떻게 생각하느냐고 묻는데 이 때 어느 것을 선택하더라도 카스미가 주인공의 말을 가로막고 도망쳐 버린다. 그 후, 교문에서 아오이가 자기가 잘못했다면서 주인공에게 사과한다.

아오이는 사랑의 큐피트인가?

내가 잘못했어~

축제 이벤트. 구기 대회(3학기)

운동에 관련된 행사는 아오이의 18번! 그녀는 중학교 때 테니스부에서 활약했었을만큼 뛰어난 운동신경을 지니고 있다. 그녀가 참가하는 종목은 바로 소프트 볼. 오전에 주인공이 참가하는 경기는 영향을 미치지 않는다. 아오이와 점심을 먹은 후에는 아오이를 응원하러 가자. 그런데 여기서 아오이가 장외 홈런을 때린 공이 주인공에게 맞는 일이 발생한다(노리고 쳤다는데 과연 그게 가능할 지…).

홈런 볼이 주인공에게 명중!!

노리고 쳤다고!?

데이트 이벤트. 영화 관람

아오이와의 데이트에서 영화를 볼 때에는 두 가지 선택문 중 하나를 선택해야 한다. 이 때는 상대방의 의견을 존중해서 '꽤 재미있어 보이네(なかなかおもしろ~)'를 선택하도록 하자. 영화를 다 보면 감동해서 눈물을 흘리는 그녀의 모습을 볼 수 있다(우는 얼굴이 진짜 웃긴다). 그 후 강가에 간 두사람은 돌을 던지면서 논다.

강가에서 돌 던지기!

엔딩 이벤트

●데이트한 다음 날

아오이: 갑자기 할 말이 있다니, 도대체 뭐야?

주인공: 너무 놀라지 말고 잘 들어주었으면 해.

아오이: 그, 그래.

주인공: 우리 집, 이번에 이사를 가게 되었어.

아오이: 그래? 어디로?

주인공: 아주 멀리 가.

아오이: 응? 그러면 학교는 어떡하고?

주인공: 전학… 가야돼.

아오이: 그런…. 언제 이사 가는 거야?

주인공: 이번 학기 끝나면 이사 가.

아오이: 이번 학기라니, 앞으로 1주일 밖에 없잖아!

주인공: 미안해.

아오이: 미안하다고 해서 될 일이 아니잖아! 도대체 왜 그렇게 갑자기 이사를 가는 거야?

주인공: 사실은 한 달쯤 전부터 알고는 있었어.

아오이: 그런데 왜 말을 안 했어!?

주인공: 모두에게 걱정을 끼치고 싶지 않아서 그랬어.

아오이: 왜 이야기가 그렇게 되는 거야!! 이제 와서 그런 말을 해도…. 참! 카스미는 알고 있는 거야?

주인공: 아니, 아직 모르고 있을 거야.

아오이: 왜 카스미에게 먼저 말을 하지 않았어!

주인공: …너한테 제일 먼저 말을 하고 싶었으니까.

아오이: 이 바보야!!

●환송회 직후

주인공: 하타노!

아오이: 뭐, 뭐하러 왔어!

주인공: 그건 내가 할 말이야. 여기서 뭐하고 있는 거야? …전학 가는 거 숨기고 있던 걸 아직도 화내고 있는 거야? 그건 나도 미안하게 생각해. 하지만….

아오이: 그런 건 이제 상관없어.

주인공: 그럼….

아오이: 나 같은 애는 그냥 내버려 둬.

주인공: 뭐? 그럴 순 없어. 난 너하고 같이 있고 싶단 말이야.

아오이: 뭐? 무, 무슨 바보 같은 말을….

주인공: 바보 같은 말이 아니야. 난 너를 좋아하니까…. 너무 늦게 알게 되었지만 너를 정말 좋아하니까 같이 있고 싶단 말이야. 이제 와서 이런 말을 하는 것 자체가 우습지만 이게 나의 진심이야.

아오이: 어째서 나를….

주인공: 넌 나를 싫어하니?

아오이: 바,바보야. 그럴 리 없잖아. 좋아해. 정말 좋아해….

주인공: 그래? 다행이네….

아오이: 하지만 전학을 가버리잖아? 이젠 더 이상 같이 있을 수가 없잖아.

주인공: 졸업하면 반드시 돌아올게.

아오이: 정말? 하지만 졸업까지는 아직 1년 이상 남아 있잖아. 나 같은 건 금방 잊을 게 분명해.

주인공: 내 마음은 변하지 않아. 반드시 돌아올게. 약속해.

아오이: ….

아오이와의 점심. 정말 잘 먹는군!

나이스 배팅~

영화 보러 가자!!

감동의 눈물이 파도가 되어~

주인공이 전학간다는 얘기에 화를 내는 아오이

아오이의 엔딩

PLAY STATION

주인공: 네 마음도 변하지 않겠지?
아오이: 그래! 나도 약속할게!

아오이의 편지

엔딩 음악이 흐른 후, 아오이가 쓴 편지가 낭독된다. 그 후, 졸업식에 나타난 주인공을 웃으며 맞아주는 아오이를 볼 수 있다.

졸업을 축하해

후카야마 사나에

1학년 2반, 사진부, 자전거 통학
좋아하는 화제: 사진, 책
좋아하는 남자: 공부5, 운동5, 감성3, 센스4, 성격4

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	사나에가 복도에서 넘어진다	쉬는 시간	1학년 복도	보통	필요
만남 2	과학실에서 사진을 흘린다	방과후	과학실	높음	불필요
만남 3	자전거 체인이 빠져서 곤란해한다	하교중	없음	강제	불필요

memo

가장 좋은 만남은 2번으로 사나에가 과학실에서 흘린 사진을 줍고 있을 때 그녀를 도와주는 것이다. 사나에는 황당하면서도 재미있는 이벤트들이 많이 준비되어 있다. 주인공의 동생인 키미코와 같은 반 친구이기 때문에 이벤트 중에 키미코가 같이 등장하기도 한다. 수줍음을 잘 타는 여학생이라서 하교중 데이트로 호감도를 올리기는 어렵지만 이벤트에 나오는 선택문으로 충분히 커버할 수 있다. 만날 수 있는 장소는 주로 과학실과 1학년 교실이다. 여기서는 1학기를 공략하기로 한다.

만남 1 계단에서 넘어진 사나에

만남 2 사진 줍는 것을 도와주자

기본 이벤트

호감도: F, H, I

조건: 방과후에 과학실로 이동한다.
내용: 자신이 쓰는 카메라를 보여주는 사나에와 이야기한다.

제 카메라는 이거예요

호감도: D, G
조건: 등교중에 사나에와 조우.
내용: 아침에 키미코와 사나에를 같이 만나게 된다.

키미코와 사나에

호감도: E, F, H
조건 1: 방과후에 과학실로 이동한다.
조건 2: 선택문에서 '그럼, 부탁해(じゃあ、お願い~)'를 선택한다.
내용: 비이커를 깨뜨리는 바람에 손을 다친 주인공을 사나에가 치료해준다.

치료해 드릴게요

호감도: B
조건: 하교중에 아동공원에 들린다.
내용: 그네를 타고 있던 사나에와 그네에 관한 추억을 이야기한다.

그네를 좋아해요

호감도: B
조건: 자전거 이외의 통학 수단으로 등교한다(하교중에 발생).
내용: 집으로 가려던 중, 사나에가 넘어진 것을 보고 주인공이 자전거로 태워준다.

고맙습니다♡

호감도: E, F
조건: 점심 시간에 도서실로 이동한다.
내용: 책을 펴놓고 곤히 잠들어 있는 사나에를 볼 수 있다.

꿈나라 속으로~

호감도: D, G
조건: 쉬는 시간에 2학년 교실로 이동한다.
내용: 사나에가 주인공의 사진을 몰래 찍으려다가 들킨다.

앗, 들켰다!!

호감도: B, D
조건: 하교중에 자동적으로 발생한다.
내용: 자전거를 타던 사나에가 주

인공과 부딪친다.

이이아~

호감도: B

조건: 방과후에 2학년 교실로 이동한다.

내용: 전학 문제로 고민하고 있는 주인공을 사나에가 격려해준다.

힘내세요

축제 이벤트, 마을 축제(1학기)

사나에와는 특별한 필수 이벤트가 없기 때문에 축제에 쉽게 같이 갈 수 있다. 단순히 호감도만 올려주면 되므로 하교중에 자주 데이트를 해서 호감도를 올리도록 하자. 축제에서는 사나에와 솜사탕을 먹은 후, 불꽃놀이를 보러가게 된다. 여기서 사나에가 신고

맛있는 솜사탕♡

둘이서 밤거리를 거닐며~

내가 고쳐줄게

있던 신발 끈(일본식 신발. 흔히 키모노를 신을 때 같이 신는다)이 끊어지는데 주인공이 손수건을 찢어서 이것을 고쳐주는 이벤트가 발생한다.

데이트 이벤트, 유원지

유원지에 온 주인공과 사나에는 우산 놀이기구를 탄 다음 사진을 찍는다. 여기서 사나에가 인형 뒤에서 포즈를 취하는 장면이 아주 귀엽다. 데이트가 끝난 후에는 둘이서 역앞 상가를 거닐게 되는데 이 때 사나에가 처음 보는 무늬의 고양이를 보았다면서 차 밑을 들여다본다. 그녀의 말에 의하면 자신은 동네에 있는 고양이의 모든 무늬를 다 기억한다는데….

유원지의 데이트

야옹~

차 밑에 고양이가 있어요

엔딩 이벤트

●데이트 다음 날

사나에: 저어, 선배님. 하실 말씀이란 게…

주인공: 사나에, 잘 들어 줘. 나 전학 가게 되었어.

사나에: 그, 그런…. 전 안 되요…(뭔가 착각하고 있는 사나에…).

주인공: 응?

사나에: 네? 지금 뭐라고 하셨어요?

주인공: 나, 전학 간다고….

사나에: 네? 정말이요? 왜죠?

주인공: 우리 집이 이사를 가게 되었거든.

사나에: 그럴 리가…. 키미코는, 아무 말도 없었는데요?

주인공: 미안해. 키미코에게는 내가 말하지 말라고 했어. 키미코를 탓하지 말아 줘.

사나에: 정말이군요.

주인공: 그러니까… 너하고도 이제 만날 수 없을 것 같아.

사나에: 전… 전…. 선배님도 키미코도 너무해요!

가버리는 사나에.

주인공의 이야기를 듣고 슬퍼한다

●환송회 이후

주인공: 사나에!

사나에: 선배님….

주인공: 미안해. 키미코에게 말하지 말라고 했던 것, 이제 와서 사과해도 소용이 없겠지만….

사나에: 사과하지 마세요. 그건 이제 괜찮아요. 키미코가 그랬어요. 선배님께서 말하지 말라고 하시지 않으셨어도 친구들에게 좀처럼 말할 수 없었을 거라고요. 그 이야기를 듣고 나서야 겨우 알았어요. 키미코하고 선배님께선 저보다 훨씬 더 슬프실 거라고요. 전 바보였어요. 키미코와 선배님의 마음은 전혀 생각해보지도 않았으니까요. 죄송해요.

주인공: 사나에…

사나에: 그래서 환송회에 모두와 같이 있으면 왠지 미안해서….

주인공: 그렇지 않아. 그리고 네가 없으면 내가 외로워.

사나에: 선배님, 마지막이니까 큰 마음 먹고 이야기 해버릴게요. 저 선배님을 좋아해요. 아, 아니요, 제가 마음대로 좋아하는 거니까 특별히 마음에 두지는 마세요.

주인공: 나도 널 좋아해.

사나에: 네? 지금 뭐라고…

전 선배님을 좋아해요

물론 기다릴게요!

주인공: 나도 사나에를 좋아한다고 말했어.

사나에: …정말 기뻐요. 선배님도 날 좋아한다니, 정말 꿈만 같아요. …하지만 이제 이별이네요.

주인공: 돌아올게. 졸업하면 다시 이 곳으로 올게.

사나에의 편지

잘 오셨어요♡

사나에: 정말이요?
주인공: 꼭은 기다려주겠지?
사나에: 네에!

사나에가 주인공에게 안기고 두 사람은 잠시동안 이별을 하게 된다. 그 후, 주인공 앞으로 도착한 사나에의 편지가 낭독되고 1년 후, 약속대로 주인공은 사나에에게로 돌아온다.

사와다 리미

2학년 1반, 미술부(예정), 도보 통학
좋아하는 화제: 동물, 자연, 사진
좋아하는 남자: 공부3, 운동3, 감성4, 센스2, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	바람에 날린 그녀의 밀짚 모자를 주워준다	일요일 오전 해변	임해 광장	높음	필요
만남 2	그녀가 전학해 온다	아침	없음	강제	불필요

memo

리미와의 만남 이벤트가 일어나기 전에는 특별히 할 일이 없으므로 하교때마다 꼬박꼬박 쇼핑을 해서 그녀가 좋아하는 물건들을 사두도록 하자. 그리고 그녀가 전학을 온 후에는 되도록 많이 만나야 한다. 주로 옥상과 수영장에서 볼 수 있다. 우선 월요일에는 옥상에서의 이벤트를 필히 보도록 하자. 방과후에는 자동적으로 그녀와 만나서 '나랑 친구하자'고 하는 주인공을 볼 수 있을 것이다. 이후에는 그녀를 여러 번 만나서 이런저런 이야기를 많이 나누면서 친해져야 한다.

낭만적인 만남이다

바람에 날리는 밀짚모자~

다음 날 전학 오는 리미

기본 이벤트

호감도: I
조건 1: 7월 28일 월요일에 발생.
조건 2: 쉬는 시간, 점심 시간에 옥상으로 이동한다.
조건 3: 선택에서 '말을 건다(話しかける)'를 선택한다.
내용: 혼자 있는 리미에게 말을 건다.

나 홀로 옥상에…

호감도: F, E, H
조건: 쉬는 시간에 체육관으로 이동한다.

다른 학교 체육복을 입고 있는 사와다

호감도: C, F, G, H
조건 1: 쉬는 시간, 점심 시간에 시계탑 광장으로 이동한다.
조건 2: 선택문에서 '말을 건다(話を掛ける)'를 선택한다.
조건 3: 그 다음 선택문에서 '그렇게는 보이지 않아(そうは見えないんだけどな)'를 선택한다.
내용: 혼자 있는 것이 익숙하다는 그녀에게 주인공이 무리하는 것이 아니냐고 말을 한다.

혼자 있는게 좋아

호감도: G, H
조건 1: 등교중에 발생.
조건 2: 등교 설정을 '도보'로 한다.
내용: 등교중에 횡단보도에서 할머니의 손을 잡아주는 리미를 발견.

등교중에 할머니를 도와주는 리미

호감도: E, F, H
조건: 방과 후 2학년 교실로 이동한다.
내용: 청소 도중에 소각장에 리미를 안내해주면서 여러 가지 이야기를 한다.

소각장은 어디?

호감도: C, E, F
조건 1: 하교중에 신사에 들린다.
조건 2: 흐린 날씨에 한함.
조건 3: 선택문에서 '나는 비를 싫어해(おれ、雨ってきらいなんだ)'를 선택한다.
내용: 비 내리는 소리가 좋다는 리미의 일면을 보게 된다.

소나기를 피하자

호감도: D, E, G
조건 1: 시계탑 공원으로 이동한다.
조건 2: 해바라기를 좋아하냐는 질문에 '좋아한다(好きだよ)'를 선택한다.

해바라기를 좋아해

호감도: A
조건: 도서관에서의 이벤트를 본다.
내용: 리미가 집 앞에서 기다리고 있다가 생일 선물을 준다.

A급 선물은 그녀가 그린 수채화

축제 이벤트. 마을 축제(1학기)

일단 그녀와 만나면 옷에 대해서 물어보는데 이 때 '아주 잘 어울려(とっても似合ってるよ)'를 선택하자. 여기저기 돌아다니다 보면 병아리를 보는 부분에서 선택문이 생기는데 여기에서는 무엇을 선택하더라도 상관없다. 마지막에 같이 불꽃놀이를 보러 가자는 선택은 '처음부터 그럴 생각이었어(最初からそのつもりだったよ)'를 선택하도록 하자.

불꽃놀이가 끝나면 그녀와 함께 작은 불꽃놀이를 하게 되는데 여기서는 그녀를 위로해 줄 필요가 있다. '그럴 때는…(そんな時はさ…)'를 선택해서 위로해주자.

일본식 옷인 '유카타(ゆかた)'

병아리가 귀엽다

둘만의 불꽃놀이~

필수 이벤트

- 호감도: A

조건 1: 8월 12일~8월 17일 사이에 발생

조건 2: 처음 이벤트는 옥상에서, 두 번째 이벤트는 2학년 교실 및 양호실, 미술실 등에서 발생

리미와의 필수 이벤트는 두 가지. 그 중 하나는 그녀가 자신에 대해서 이야기를 하는 이벤트이다. 지금까지 전학을 13번이나 했다며 이제 더 이상 친구들과 헤어지는 것은 싫다고 말한다. 이 이벤트를 보면 다음 이벤트에서 전학하지 않고 졸업할 때까지 이 학교에 있을 수 있다는 말을 한다.

구름을 보다가 자신의 이야기를 하는 리미

이제 전학을 가지 않아도 된다며 좋아한다

데이트 이벤트. 바닷가

그녀와 갈 수 있는 곳은 바닷가나 수족관이다. 어느 쪽을 가도 상관은 없지만 이미지상 수족관 이벤트가 더 좋다. 데이트가 끝나면 둘이서 해변 광장에서 산책을 한 후 헤어지게 된다.

수영장에서의 데이트

데이트 후에 산책까지!?

엔딩 이벤트

●완송회 직후

주인공: 왜 이런 곳에서…

리미: 결국 이렇게 되는 건가…

주인공: 뭐?

리미: 마지막에는 모두 헤어지니까….

주인공: 미안해.

리미: 사과할 것 없어. 전학하는 건 네 탓이 아니니까.

주인공: 아니야, 전학 할 것을 알고 있었으면서 말을 안 했던 내 잘못이야. 결국 네 마음에 상처를 준거니까.

리미: 괜찮아. 이런 건 익숙하니까.

주인공: 아무리 멀리 있어도…

리미: 우리는 친구?

주인공: 뭐?

리미: 지금까지 내가 알던 사람들도 모두 그렇게 말을 했었어. 하지만 끝까지 나와 친구로 남아 있는 사람은 지금 한 명도 없어… 거리가 멀어지면 마음도 멀어지는 거야.

주인공: 다른 사람은 몰라도 나는 달라.

리미: 왜? 왜 다르다고 말할 수 있는 거야?

옥상에 혼자 있는 리미

주인공에게 안기며…

주인공: 나는… 친구로서가 아니라 이성으로서 너를 좋아하니까! 미안해… 헤어지면서 이런 말…

리미: …괜찮아. 나도 널 정말 좋아해…. 내가 전학을 가지 않아도 된다는 말을 들었을 때, 정말 기뻤어. 이 학교는 특별하니까, 네가 있었으니까…. 하지만 이별의 시간이네.

주인공: 돌아올게! 졸업하면 반드시 돌아올게!

리미: 믿어도 돼?

주인공: 약속해!!

리미: 응… 기다리고 있을게….

주인공에게 안기는 리미. 두 사람은 일단 헤어지게 된다. 그 후 주인공은 리미의 졸업식 때 몰래 학교로 찾아가서 그녀를 만난다.

리미의 편지

축! 졸업~

오카노 요우코

2학년 4반, 수영부, 자전거 통학
좋아하는 화제: 별자리, 자연, TV게임
좋아하는 남자: 공부4, 운동3, 감성3, 센스4, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	등교중에 신발장에서 부딪친다	등교중	없음	낮음	필요
만남 2	수영장에서 물벼락을 맞는다	방과후	수영장	높음	불필요
만남 3	그녀의 자전거와 정면충돌한다	등교중	없음	강제	불필요

memo

장말 명성난 전대미문의 황당 캐릭터이다. 다른 캐릭터를 공략할 때에도 호감도가 줄기차게 올라가서 신경을 쓰이게 하더니 막상 공략하려고 하면 상당히 까다로운 면이 있는 캐릭터이다. 요우코와의 만남 이벤트는 3가지가 있는데, 그 중에서 만남 2의 이벤트가 가장 그녀다운 면이 돋보인다. 여기저기에서 다양한 이벤트가 발생하므로 열심히 돌아다녀야 할 것이다.

학교 수영장에서의 만남

자전거와 충돌. 잘 보면 교복 속에 수영복을 입고 있다.

기본 이벤트

호감도: I
조건: 2학년 교실로 이동한다.
내용: 나무에 걸린 배드민턴 공을 줍기 위해 나무를 타는 요우코.

나무 타기~

조건: 버스로 통학한다.
내용: 버스를 추월해서 등교하는 요우코를 보게 된다.

등교 이벤트

호감도: E, F, H
조건: 점심 시간에 수영장으로 이동한다.
내용: 나무에 올라가 있는 고양이를 내려주기 위해 주인공이 요우코를 목마 태워준다.

목마 태워줘~

호감도: E, F, H
조건: 점심 시간에 식당으로 이동한다.
내용: 수영복을 입고 식사를 하는 그녀를 만난다.

수영복을 입은 채 식사를 하다니!

호감도: C, E, F
조건: 방과후에 수영장으로 이동한다.
내용: 선생님께서 머리를 자르라고 했다며 침울해 하는 그녀를 만난다.

머리를 자르라고?

호감도: A
조건: 8월 13일에 발생.
내용: 그녀가 집 앞에서 기다리고 있다가 생일 선물을 준다.

A급 선물은 손목 시계

호감도: C, E, G
조건: 방과후 수영장으로 이동한다.
내용: 다음 대회 때 입을 것이라며 비키니를 입은 모습을 보여준다.

비키니 수영복을 입은 오카노

이 이벤트가 있는 며칠 후, 대화에서 수영복 때문에 혼났다고 하는 그녀를 볼 수 있다. 그 날 방과후에 수영장에 가면 그녀가 오지 않았다는 말을 듣게 된다. 이어서 자동적으로 옥상에 가게 되는데 그곳에서 침울해 하는 그녀를 격려해준다.

자동 이벤트, 옥상에서 혼자 있는 요우코

축제 이벤트, 마을 축제(1학기)

요우코와의 축제도 리미와 마찬가지로 마을 축제이다. 단, 요우코의 경우에는 무엇을 선택하더라도 별 지장이 없기 때문에 이벤트 중에 선택문 때문에 고민할 필요는 없다. 불꽃놀이

축제동안 계속 먹기만 한다

달밤에 수영을!?

까지 무사히 마치면 요우코가 덥다면서 옷을 벗고 수영을 하려고 한다. 하지만 주인공은 필사적으로 말리면서 그 대신 팥빙수를 먹기로 한다.

데이트 이벤트: 바닷가

요우코와의 데이트는 역시 바닷가가 최고!! 수영을 좋아하는 그녀에게 딱 맞는 곳이다. 초미니 비키니를 입고 수영하는 모습은 정말 귀엽기 짝이 없다. 수영을 하던 도중, 그곳에서 열리고 있는 수영복 대회에 갑자기 출연하는 이벤트도 생긴다. 수영이 끝나면 들은 해변 광장을 산책한 후, 헤어진다.

비키니를 입은 요우코

수영복 대회에 출연!!

광장에서 저녁놀을 감상하는 요우코

엔딩 이벤트

●완송의 직후

주인공: 오카노, 여기서 뭐해? 친구들이 있는 곳으로 돌아가자.

요우코: 싫어! 싫어, 싫어!

주인공: 오카노…

요우코: 나, 너하고 헤어지는 거 싫어!

주인공: 뭐?

요우코: 왜 전학가야 돼? 왜?

주인공: 우리 집 이사가니까… 미안해.

요우코: 미안. 곤란하게 할 생각은 아니었는데…

주인공: 전학 가는 건 이미 알고 있었지만… 말 안 해서 미안해.

요우코: 너에겐 다 따위는 아무래도 상관없는 거지?

주인공: 아니야. 난, 난 너를 좋아해.

요우코: 응?

주인공: 그래서 말할 수 없었어.

요우코: 정말?

주인공: 거짓말 할 리 없잖아. 이런 일로 거짓말 할 수도 없고.

요우코: 나도 그래! 나도 널 많이많이 좋아해! 서로 좋아하는데 왜 같이 있으면 안되는 거야?

주인공: …돌아올게.

요우코: 언제?

주인공: 학교 졸업하면.

요우코: 그렇게 오래 기다릴 순 없어. … 그러니까 만나러 갈게. 괜찮지?

주인공: 물론! 나도 만나러 올게.

요우코: 쭉~ 같이 있는 거야~!

옥상에 혼자 있는 요우코

안기는 모습에서도 성격이 보이는군~

주인공에게 안기는 요우코. 이윽고 주인공은 전학을 가고 요우코가 보낸 편지가 주인공에게 온다. 1년 후, 요우코의 졸업식 때 갑자기 나타나는 주인공. 요우코가 웃으며 주인공을 반겨준다~.

코우사카 마이코

3학년 1반, 수예부, 전철 통학

좋아하는 화제: 수예

좋아하는 남자: 공부3, 운동5, 감성4, 센스3, 성격2

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	선배가 교실을 착각하고 들어온다	쉬는 시간	2학년 교실	보통	필요
만남 2	복도에서 실 꾸러미를 떨어뜨린다	방과후	3학년 복도	높음	불필요
만남 3	키미코와 이야기를 하고 있으면 선배가 온다	하교중	없음	강제	불필요
만남 4	등교중에 키미코와 이야기를 하는 선배를 만난다	등교중	없음	높음	불필요

memo

만남 이벤트가 4가지나 있지만 그 만남이 전부 엉뚱뚱땅한 것으로 그녀의 성격을 잘 나타내고 있다. 어떻게 만나던지 그리 큰 차이는 없지만 초반에 호감도를 올리려면 역시 2번이 좋을 듯 싶다. 좋아하는 화제는 수예이며 요리나 계절에 관한 이야기도 큰 효과를 볼 수 있다. 주로 3학년 교실과 가정실에서 만날 수 있다.

실 꾸러미를 주워주자

등교중에 키미코와 이야기하는 선배

기본 이벤트

호감도: I, E, F

조건: 점심 시간에 시계탑 광장으로 이동한다.

내용: 무 뽑기를 도와준다(덤으로 무를 몇 개 얻는다).

호감도: C, F, G, H

조건: 점심 시간에 식당으로 이동한다.

내용: 자판기 앞에서 고민하고 있는 선배를 만난다.

황당! 무 뽑기 이벤트

식권 자판기가 고장났다고요?

호감도: C, F

조건: 점심 시간에 가정실로 이동한다.

내용: 그녀가 만들었다는 정체 불명의 음료수를 마셔본다.

시음 테스트? 공포의 음료!!

호감도: G, H

조건: 방과후에 영호실로 이동한다.

내용: 선배가 이마를 맞대면서 주인공에게 열이 있느냐고 묻는다.

열 있는 거 아니야?

호감도: C, E, F

조건: 하교 중에 역앞 상가에 들린다.

내용: 선배와 같이 노래방에 가게 된다.

이씨 노래방!!

호감도: B, C

조건: 방과후에 가정실로 이동한다.

내용: 선배와 키미코, 3명이 같이 차를 마신다.

커피 타임~

호감도: D, G

조건: 하교중에 선배와 다른 곳에 들린다.

내용: 공원을 산책하던 중 주인공이 추위에 떨자 선배가 목도리를 같이 해준다.

둘이서 함께 하는 목도리♡

호감도: C, F, G, H

조건 1: 방과후에 운동장으로 이동한다.

조건 2: 운동장에서 연기가 나는 것을 보고 '확인하러 간다(様子を見る)'를 선택한다.

내용: 가정부가 군고구마를 만드는 곳에 함께 가서 군고구마를 먹는다.

운동장에서 군고구마 파티

호감도: B, D

조건: 방과후에 3학년 교실로 이동한다.

내용: 선배가 자신의 꿈에 대해 이야기를 해준다.

내 미래의 꿈은~

필수 이벤트

호감도: A, B, D

조건: 방과후에 3학년 교실로 이동한다.

내용: 어떤 남학생에게 교제 신청을 받는 선배를 목격한다.

여기서 선배를 보게 되면 그녀가 교제 신청을 거절했다고 말을 하면서 주인공에게 연상의 연인에 대해 어떻게 생각하느냐고 묻는다. 이 때 '나이는 상관없다(年なんて関係ないですよ)'를 선택하도록 하자.

교제 신청을 받는 선배

나이는 상관없어요~

축제 이벤트, 학교 축제(2학기)

학교 축제에서 그녀와 함께 축제를 구경하는 주인공. 우선은 그녀가 속한 수예부에서 열고 있는 가게에서 일을 도와준 후, 함께 키미코의 반에서 공 맞추기 게임을 한다. 여기서 주인공은 도깨비를 한 방에 맞추는 저력(?)을 보여준다.

어린이들에게 풍선을 나눠주는 마이코

도깨비 맞추기~

데이트 이벤트, 유원지

유원지에서 놀이 기구를 타다 보면 선배가 갑자기 사라진다. 이때, 놀이동산의 스크린에서 선배가 인터뷰를 받는 장면이 나온다. 사회자가 '아가씨의 남자친구분은 빨리 회전목마 뒤로 오세요~'라고 광고를 하는데…. 마을로 돌아와서는 해변가를 산책하기로 한다. 여기서 그녀가 편지가 들어있는 병을 바다에 던지는 이벤트가 일어난다(결국 파도 때문에 병이 되돌아오지만…)

스크린에 비친 선배의 얼굴

겨우 다시 만났다!

바다로 병 편지를 보내는 그녀

엔딩 이벤트

●환송회 직후

주인공: 선배님, 여기서 뭐하고 계세요?

마이코: 미안해….

주인공: 왜 사과하시는 거예요?

마이코: 미안해….

주인공: 모두가 있는 곳으로 돌아가요.

마이코: 내가 있으면 분위기가 가라앉을

마이코의 고백

둘만의 약속♡

것 같아.

주인공: 선배님….

마이코: 네가 전학을 간다고 했을 때 난 왠지 아무 것도 느끼지 못했어. 오히려 키미코가 멀리 간다는 것이 더 슬프게 느꼈었지. 그런데 요 며칠 네가 없는 나날을 보내면서 가슴속에 구멍이 뚫린 것 같은 느낌 때문에 정말 슬프고 외로운 느낌 때문에…. 그래서 웃으면서 보내 줄 수 없을 것 같아. 미안해….

주인공: 저도 선배님하고 같은 느낌이에요. …좋아해요. 전 선배님을 좋아해요!

마이코: 그랬구나…. 나도 널 좋아했었던 거였어. 나도 널 좋아해. 가능하다면 계속 같이 있고 싶지만 그럴 수도 없겠지?

주인공: 기다려 주지 않겠어요? 고등학교를 졸업하면 반드시 이곳에 돌아올게요. 그때까지만 기다려 주세요.

마이코: 응, 물론이지.

다른 여학생과 엔딩이 똑같지만 단지 차이점이 있다면 주인공이 고등학교를 졸업하면 마이코가 대학 1학년이라는 점이다. 주인공은 어느 날 불쑥 마이코의 대학교로 찾아가고 그녀는 웃으며 주인공을 반겨준다.

마이코의 편지

대학교에서의 재회

나카자토 카오리

2학년 1반, 클럽 활동 없음, 버스 통학

좋아하는 화제: 책

좋아하는 남자: 공부5, 운동5, 감성3, 센스5, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	아침 조회 때 만난다.	아침	없음	강제	불필요
만남 2	혼잡한 버스에서 그녀를 도와준다.	등교중	버스 통학	높음	필요
만남 3	하타노와 이야기를 하고 있다.	쉬는 시간	2학년 교실	보통	불필요

memo

카오리는 공략하기가 상당히 어려운 캐릭터에 속한다. 성격이 소극적이라서 그런지 하교중의 하트 게이지가 호감도에 비해 상당히 큰 편이다. 때문에 몇 마디 말만 걸어도 심장이 쿵닥쿵닥…. 결국 얼굴을 붉히면서 도망가 버리기 때문에 데이트 신청하기가 정말 힘들다. 우선은 초반부 2~3월 이내로 그녀가 좋아하는 물건들을 사 두자(역시 선물이 짱!!) 학교에서는 도서실, 2학년 교실에서 주로 볼 수 있으며 하교중에는 책방에서 자주 볼 수 있다. 참고로 카오리만큼 필수 이벤트가 많은 캐릭터도 없다. 이들 중 하나라도 보지 못하면 축제 이벤트에 같이 갈 수 없게 되므로 주의하도록 하자.

만남 이벤트 2. 버스에서 고생하는 그녀를 도와주자

기본 이벤트

호감도: I

조건 1: 쉬는 시간에 교무실로 이동한다.

조건 2: 시간이 있느냐는 물음에 '좋아. 무슨 일이야?(いいけど. 'なに)'를 선택한다.

내용: 프린트물을 교실까지 운반해 준다.

프린트물 좀 같이 날라줄래?

호감도: E, F, G

조건: 방과후에 2학년 교실로 이동한다.

내용: 방과후에 혼자 아이디어를 짜고 있는 그녀를 만난다.

학교 축제의 아이디어를 짜고 있어

조건 1: 학교 축제의 아이디어를 고민하는 이벤트를 보았을 때 발생.

조건 2: 하교 중에 역앞 상가에 들린다.

내용: 다른 학교 친구와 걷고 있는 카오리를 목격한다.

친구와 둘이서…

호감도: C, E, F

조건: 방과후에 도서실로 이동한다.

내용: 축제 때 열리는 찻집에 대해 연구하고 있는 카오리와 이야기를 한다.

찻집에 대해 연구를 하고 있어

조건 1: 학교 축제에서 찻집을 하게 되었다는 이벤트를 보았을 때 발생.

조건 2: 방과후에 2학년 교실로 이동한다.

내용: 혼자서 책상을 옮겨 구상하는 카오리를 도와준다.

학교 축제의 레이아웃

· 호감도: C, E, F
조건: 방과후에 가정실로 이동한다.
내용: 가정실에서 축제때 쓸 케이크를 만드는 법을 배우고 있는 그녀를 만난다.

케이크를 만들고 있었어

호감도: A, B, D
조건: 쉬는 시간에 시계탑 광장으로 이동한다.
내용: 책을 읽고 있는 카오리와 이야기한다.

책을 읽고 있는 카오리

호감도: A, B, D
조건: 점심 시간에 도서실로 이동한다.
내용: 혼자 고민하고 있는 카오리를 격려해준다.

혼자 고민하고 있는 카오리

필수 이벤트

호감도: B, C, D, G
조건 1: 12월 5일~12월 9일 사이에 발생.
조건 2: 쉬는 시간, 점심 시간에 2학년 교실로 이동한다.
내용: 카오리를 대신해서 주인공이 반 친구들에게 협조를 부탁하고 이를 본 카오리가 감동의 눈물을 흘린다.

눈물을 흘리는 카오리

호감도: B, C, D, G
조건 1: 12월 5일~12월 9일 사이에 발생.
조건 2: 하교 중에 카오리와 같이 상점에 들린다.
내용: 축제 준비물을 같이 사러 간다.

정말 많이도 시네!

호감도: B, D
조건 1: 12월 10일에 발생.
조건 2: 점심 시간에 양호실로 이동한다.
내용: 양호실에서 쉬고 있는 카오리를 만난다.

몸이 아파서 쉬고 있는 카오리

조건 1: 12월 10일에 발생.
조건 2: 양호실 이벤트를 본 직후에 자동적으로 발생.
내용: 같은 반 친구들이 모두 함께 일하고 있는 모습을 본다.

학교 축제는 모두가 함께!!

호감도: A, B, D
조건 1: 12월 12일~12월 17일 사이에 발생.
조건 2: 하교중에 그녀와 다른 곳에 들린다.
내용: 함께 백화점의 궁합보기 코너에 간 다음, 상가에 들러 구경을 한다.

하교중의 데이트

축제 이벤트, 학교 축제(2학기)

2학기 고정 캐릭터인 카오리도 축제 이벤트는 학교 축제밖에 할 수 없다. 게다가 필수 이벤트를 모두 거쳐야만 함께 축제 이벤트를 즐길 수 있다. 우선 오전 중에는 학급 제출물인 찻집을 도와주고 오후에는 그녀와 함께 다른 곳을 돌아다니게 된다. 다른 곳이라고 해봐야 헌 책방을 내놓은 곳에 가서 책을 같이 보는 것뿐이다. 이 이벤트까지 성공하면 그녀의 호감도가 급상승할 것이다.

찻집에서 차를 마시는 두 사람

이 책이 이런 곳에 있다니…

엔딩 이벤트

●환송회 직후
주인공: 이런 곳에서 뭐하고 있는 거니? 모두 기다리고 있어. 돌아가자.
카오리: 돌아갈 수 없어.
주인공: 뭐?
카오리: 돌아가면 아마도 널 곤란하게 만들 거야. 혼자서 돌아가.
주인공: 그럴 순 없잖아.
카오리: 나, 너하고 같이 있을 수 있어서 정말 기뻤어. 내 주변에는 친구가 별로 없잖아? 반 친구들도 나한테 좀 무관심했고…. 네가 없었다면 학교 축제도 이렇게 성공적으로 끝나지는 않았을 거야.
주인공: 나카자토…
카오리: 네가 나에게 잘 해준 것은 곤란해하는 나를 그냥 둘 수 없어서지? 축제가 끝났으니까, 이제 나에게 잘 해줄 필요가 없는 거지? 난,난…
주인공: 난, 네 힘이 되어 주고 싶었어. 학교 축제 때문이 아니야. 널 좋아했기 때문에 그래. 난 널 그 누구보다 좋아해.
카오리: 고마워…. 나도 네가 좋아. 이런 느낌은 처음이야. 하지만 난 혼자가 되겠지?
주인공: 돌아올게. 졸업하면 이 마을로 다시 돌아올 거야.
카오리: 정말?
주인공: 그래. 그러니까 기다려 주었으면 좋겠어.

옥상에 혼자 있는 카오리

이제 지겨운 포옹 장면

카오리의 편지

어서 와~

카오리: 응! 계속 기다리고 있을게!

전학을 간 주인공에게 카오리의 편지가 오고…. 1년 후, 카오리의 졸업식에 몰래 나타난 주인공을 카오리가 웃으며 반겨준다.

미즈키 아유미

1학년 3반, 육상부 매니저, 버스 통학

좋아하는 화제: 예능

좋아하는 남자: 공부3, 운동5, 감성3, 센스5, 성격3

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	키지모토를 찾고 있다	하교중	없음	강제	불필요
만남 2	부딪치려는 찰나 손이 그녀 가슴에…	아침	없음	보통	필요
만남 3	교실에 찾아온다	쉬는 시간, 점심 시간	2학년 교실	보통	불필요

memo

공략하기 정말 어려운 캐릭터이다. 이벤트가 어려운 것도 아니고 호감도를 올리는 것이 힘든 것도 아니지만 그녀가 너무 내성적이기 때문에 데이트 신청이 무지하게 어렵다는 것이다. 하교중의 데이트에서 말을 걸었다 하면 곧바로 심장이 쿵닥쿵닥 뛰어서 3번만 말을 걸면 그냥 도망가 버린다. 선물을 주는 방법이 있기는 하지만 줄 수 있는 선물도 한계가 있는 법! 어쨌든 날씨나 계절의 이야기 등으로 조심스럽게 말을 걸어서 데이트 신청을 할 수 있도록 하자.

키지모토를 찾아온다

기본 이벤트

조건: 호감도가 I일 때 점심 시간에 수영장으로 이동한다.

내용: 고양이를 발견한 주인공에게 아유미가 다가와서 이야기를 한다.

고양이 이벤트!?

조건: 호감도가 E, F, H일 때 방과후에 운동장으로 이동한다.

내용: 매니저로서 열심히 일하는 아유미를 본다.

매니저를 하게 된 동기를 말해준다

조건: 호감도가 B, E일 때 쉬는 시간에 1학년 교실로 이동한다.

내용: 기르던 햄스터가 아프다며 눈물을 흘리는 그녀를 달래준다.

햄스터가 많이 아파요~

필수 이벤트

호감도: B, C, D, G

조건 1: 하교중에 아동공원에 들린다.

조건 2: 선택문에서 '살려준다(助けた~)'를 선택한다.

내용: 차에 치일 뻔한 고양이를 살려준다.

고양이를 살려주는 주인공

비고: 이 이벤트를 보아야만 구기대회 때 그녀와 함께 점심을 먹을 수 있다.

호감도: C, E, G

조건 1: 3월 9일까지

조건 2: 방과후에 체육관으로 이동한다.

내용: 혼자서 농구를 연습하는 아유미를 볼 수 있다.

비고: 이 이벤트를 보고 나면 다음 날에도 아유미와 연습을 하게 된다.

구기 대회를 위해 연습!

호감도: A, B, D

조건 1: 3월 12일~17일 사이에 발생.

조건 2: 하교중에 그녀와 같이 다른 곳에 들린다.

내용: 아유미와 상가에 가지만 키지모토와 만나게 되어 주인공이 자리를 비켜준다.

비고: 다음 날 아침에 아유미가 찾아오는 자동 이벤트가 발생.

키지모토와 아유미

호감도: A, B, D

조건 1: 3월 12일~17일 사이에 발

이 사람이 제 애인이에요!

PLAY STATION

생.

조건 2: 하교중에 역앞 상가에 들린다.

내용: 헌팅을 당하던 아유미가 주인공을 방패(?)로 삼는다.

축제 이벤트. 구기 대회(3학기)

각 반 대항으로 구기 대회를 펼치게 된다. 여기서 주인공은 자신이 출전할 경기를 선택할 수 있는데 야구(野球), 축구(サッカー), 농구(バスケット) 중에 하나를 선택해야 한다. 이 결과는 주인공의 능력치에 의해 좌우되는데 아유미의 이상형으로 지정해 두었다면 운동 능력이 당연히 5일 것이다. 결정적인 순간에 선택문이 생기는데 이 때 무조건 '슛을 쏜다(シュートを~)'를 선택하자. 그러면 주인공의 대활약으로 경기에서 이기게 된다. 참고로 야구는 주인공이 활약하기 힘들게 설정되어 있으므로 가급적이면 축구나 농구를 선택하도록 하자.

축구에서 골 결정!!

그 후에는 주인공과 아유미가 함께 옥상에서 점심을 먹게 된다. 여기서 생기는 선택문에서는 반드시 '여자아이의 응원을 간다(女の子の應援~)'을 선택하도록 하자. 자칫 다른 것을 선택하면 친구인 키지모토와 함께 헌팅을 하게 된다. 참고로 응원을 갈 여자아이를 고르게 되는데 이 때 잘못 선택하는 일이 없도록 하자. 아유미의 응원을 가면 그녀가 열심히 농구를 하는 모습을 볼 수 있다. 결정적일 때

아유미의 슛~

응원을 와줘서 고마워하는 아유미

주인공이 응원을 하게 되는데 여기서는 무엇을 선택해도 상관없다. 구기 대회가 끝나면 아유미가 찾아와서 주인공에게 응원을 해주어서 고맙다는 말을 한다. 이제 1주일이내로 필수 이벤트를 보는 것도 잊지 말도록 하자!

데이트 이벤트. 수족관

주인공이 수족관에 와본 적이 없다는 아유미를 수족관에 데려오자 그녀는 아주 좋아한다. 둘이서 다양한 물고기들을 구경하다 보면 물고기를 직접 만져볼 수 있는 코너에서 주인공이 불가사리를 손에 올려놓는 이벤트가 생긴다. 데이트 후 공원을 산책하다가 아이들이 야구하고 있는 것을 구경하게 된다. 이 때 한 아이가 친 공을 우연히 아유미가 잡게 되고 주인공이 이를 칭찬해준다.

손에 불가사리가…. 징그러워~

날아온 공을 잡는 아유미

엔딩 이벤트

● 환송회 직후

주인공: 아유미!.

아유미: 선배님….

주인공: 아쉽지만 이제 이별이네. 마음에 걸리는 건 너하고 키지모토를…. 맞아! 마지막이니까 끝까지 도와줄게. 여기에 키지모토를 불러서….

아유미: 아니에요. 키지모토 선배가 아니에요.

주인공: 뭐? 그게 무슨 말이야?

아유미: 분명히 전 키지모토 선배를 좋아했었어요. 하지만 그건 제가 키지모토 선배를 동경하고 있었던 거지, 정말 마음으로 좋아했던 것은 아니었어요. 제가, 제가 정말 좋아했던 건 바로 선배님이었단 말이에요.

주인공: 미안해. 난 네가 키지모토를 좋아하고 있는 줄 알았어. 그렇게 생각하고 단념하고 있었어.

아유미: 네?

주인공: 나도 너를 그 누구보다도 좋아해. 난 전학을 해야 하고 넌 키지모토를 좋아한다고 생각하고 있었으니까…. 그러니까 두 사람이 잘 되어서 네가 웃는 얼굴을 더 보고 싶었어. 그런데… 난 정말 바보야.

아유미: 그렇지 않아요! 전 선배님께서 여러 가지로 도와주셨기 때문에 많은 격려가 되었어요. 선배님께서 바보이실 리가 없어요. 전… 선배님께서 절 좋아한다고 말씀해 주신 것만으로도 충분해요.

주인공과 아유미

주인공: 아유미…. 졸업하면 나 돌아올게.

아유미: 네? 정말이요?

주인공: 약속해. 그러니까 기다려 주지 않을래?

아유미: 네! 계속 기다리고 있을게요!

엔딩의 법칙(?)에 따라서 아유미가 주인공에게 안긴다. 1년이 지나자, 주인공은 약속대로 아유미를 찾아온다. 때는 아유미가 2학년을 마치는 졸업식…. 돌아온 주인공을 웃는 얼굴로 맞아주는 아유미.

아유미는 이제 3학년~

카자마 코다치

2학년 3반, 검도부, 도보 통학

좋아하는 화제: 청소, 수예, 요리

좋아하는 남자: 공부4, 운동3, 감성4, 센스2, 성격4

만남 이벤트

만남	내용	발생 시간	발생 장소	확률	이상형
만남 1	치한으로 오해받는다	방과후	수영장	높음	필요
만남 2	교실에 죽도가 놓여 있다	방과후	2학년 교실	높음	불필요
만남 3	그녀의 동생과 부딪친다	등교중	없음	강제	불필요

기본 이벤트

호감도: 1

조건: 하교중에 역앞 상가에 들린다.

memo

상큼한 이미지의 검도 소녀로 스토리상 그녀의 남동생이 키미코와 사귀고 있다. 코다치의 경우, 이벤트 발생률이 상당히 높은 편이라서 쉽게 공략할 수 있다. 검도 소녀답게 마음도 차분해서 하트 게이지도 안정적이고…. 제일 좋은 만남 이벤트는 1번이 아닐까 싶다. 주로 만날 수 있는 곳은 교실과 도장. 의외에도 그녀의 집이 역앞 상가에 있는 세탁소라서 상가에서도 자주 볼 수 있다.

지각이다!

책상 위에 죽도가!?

내용: 세탁소에서 코다치를 만난다.

우리 집이 세탁소야

호감도: F, H

조건: 방과후에 도장으로 이동한다.

내용: 혼자서 청소를 하고 있는 코다치를 본다.

청소를 좋아해

호감도: F, H

조건: 점심 시간에 운동장으로 이동한다.

내용: 빨래를 널고 있는 코다치와 이야기를 한다.

빨래를 좋아해

호감도: B, C

조건: 점심 시간에 옥상으로 이동한다.

내용: 옥상에서 동생과 도시락을 먹고 있는 코다치를 만난다.

점심 식사

호감도: C, F

조건: 점심 시간에 시계탑 광장으로 이동한다.

내용: 낮잠을 자고 있으면 코다치가 와서 깨워준다.

낮잠 자고 있었니?

호감도: B

조건: 점심 시간에 옥상으로 이동한다.

내용: 전학하는 일로 고민하는 주인공에게 격려의 말을 해준다.

격려해주는 코다치

호감도: D, G

조건: 점심시간에 시계탑 광장으로 이동한다.

내용: 고민하고 있는 코다치를 주인공이 격려해준다.

코다치에게도 격려를 해주자

호감도: A

조건: 3월 13일에 발생.

내용: 코다치가 집 앞에서 선물(직접 만든 잠옷)을 준다.

비고: 호감도가 A이하일 경우에는 학교에서 만나야만 선물을 받을 수 있으며 이 때는 양말을 받게 된다.

A급선물 이벤트

필수 이벤트

코다치의 경우에는 필수 이벤트는 단 한 가지이다. 구기 대회가 끝나고 2학년 교실에 가보면 친구인 키지모토가 코다치에게 교제하자고 고백하는 것을 볼 수 있다.

키지모토에게 고백을 받는 코다치

축제 이벤트, 구기 대회(3학기)

구기 대회 이전에는 필수 이벤트가 없으므로 그냥 호감도를 올려두도록 하자. 구기 대회에서 그녀는 배구 시합에 참가한다. 함께 점심을 먹은 후에는 그녀를 응원하러 가도록 하자. 하지만 주인공의 응원에도 불구하고 그녀는 실수를 하게 된다.

데이트 이벤트, 동물원

코다치와 동물원에 가면 얼룩말을 보면서 여러 가지 이야기를 나눈다. 그 후 사자 코너에 가면 코다치가 아기 사자를 안아보는 이벤트가 생긴다. 그 후, 둘은 해변가에서 산책을 한다.

너무 귀여운 아기 사자♡

엔딩 이벤트

●환송회 직후

주인공: 이런 곳에 있었구나. 자아, 모두가 있는 곳으로 돌아가자.

코다치: 들어줬으면 하는 이야기가 있어.

주인공: 뭔데?

코다치: 이런 말을 하면 네가 곤란해 할 것 같지만 지금 말하지 않으면 평생을 두고 후회를 할 것 같아.

난…, 너를 좋아해. 이제 와서 이런 이야기를 해서 미안해.

주인공: 고마워. 난 네가 나를 아무렇지도 않게 생각하는 줄 알았어. 나도 내 마음을 말할게. 나도 널 좋아해. 그 누구보다 너를 제일 좋아해.

코다치: 고마워…. 그리고 기뻐…. 하지만 이제 우리는 멀리 떨어지게 되는구나.

주인공: 돌아올게. 졸업하면 이곳으로 돌아올게. 그러니까 그 때까지….

코다치: 응! 기다리고 있을게.

코다치와 주인공의 포옹♡

드디어 마지막 엔딩이다. 코다치와 주인공이 포옹하고 두 사람은 헤어진다. 그 후, 졸업식 때 찾아온 주인공을 웃으며 반겨주는 코다치.

© ASCII

PLAY STATION

반씨네 히어로들의 총집합

슈퍼 히어로 작전

한때 일본 TV를 장식했던 울트라맨과 여러 특수 촬영물들, 그리고 최근 로봇대전 등에서 많은 인기를 누리고 있는 윙 건담과 G 건담 등이 총출연하는 RPG 「슈퍼 히어로 작전」이 드디어 발매됐다.

슈퍼 히어로 시리즈는 반프레스토에서 지속되 왔던 시리즈지만 이번 작품에서는 로봇대전의 프로듀서가 제작을 맡아서인지 스토리적인 부분이나 연출면에서 상당히 완성도가 높다는 것을 알 수 있다.

흘러간 과거를 좋아하는 게이머나 로봇대전을 좋아하는 게이머라면 더욱 더 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

제작사: 반프레스토
장르: RPG
발매일: 1월 29일
발매가: 6,800엔

スーパーヒーロー作戦

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

주요 등장인물 소개

잉그람 프리스겐

주인공

베렛타 프리스겐

아루간

이 게임의 주인공. 모든 과거의 기록은 비밀에 싸여 있다. 스타트시 남·여 주인공을 선택할 수 있는데 남자일 경우에는 잉그람이, 여자일 경우에는 베렛타가 나온다. 남·여 주인공에 따른 스토리 변화는 없다. 주인공들이 탑승하는 아루간은 대단히 강하다.

건담계열

도몬 캇슈

기동무투전 G 건담의 주인공. 요즘 들어 반씨네 게임에 단골로 등장한다. 초열혈한이며 다소 경박한 성격. 파트너인 레인에게는 좋아하는 마음을 잘 표현하지 못하는 다소 순진한 면도 보인다. 사이닝 건담에 탑승하지만 나중엔 갓 건담에 탑승하게 된다.

레인 미카무라

도몬의 파트너. 후반부에 동료로 들어오게 된다. 도몬을 잘 이끌어 주는 좋은 파트너. 라이징 건담에 탑승한다.

히이로 유이

윙 건담의 주인공. 매우 냉소적이며 차가운 성격. 게다가 처음에는 적으로 등장한다. 중반 이후에는 아군으로 활약한다. 처음에는 윙 건담에 타지만 나중에는 윙 제로에 탑승한다.

듀오 맥스웰

히이로와는 달리 다소 밝은 성격의 파괴공작원. 건담 데스사이즈에 탑승한다.

토로와 버튼

히이로와 맞먹는 냉혈한. 하지만 대단히 침착한 성격.

카톨 라파카 위나

다소 어려보이고 앳된 성격의 캐릭터. 다른 윙 건담 멤버와는 달리 따뜻한 마음을 가지고 있다.

첸 우페이

도몬의 파트너. 후반부에 동료로 들어오게 된다. 도몬을 잘 이끌어주는 좋은 파트너. 라이징 건담에 탑승한다.

류세이 다테

SRX팀의 주인공. 대단히 쾌활한 성격으로 슈퍼 로봇 매니아이기도 하다. SRX와 R-1의 조종을 맡고 있다. 반프레스토는 상당히 이 캐릭터를 띄어주는듯 한 인상이….

아야 코바야시

SRX팀의 리더이자 홍일점. 성격이 가지각색인 SRX팀을 잘 이끌어 가는 리더이다. 류세이와의 장난도 재미있다.

라이디스 크란슈타인

SRX팀의 일원. 리더십이 강하고 대단히 이성적인 성격. 류세이와의 말싸움도 재미있다.

울트라맨 계열

울트라맨

너무나도 유명해 말이 필요 없는 캐릭터. 본래는 M78성운인이며 나중에 사고로 인해 지구인인 하야타 대원과 융합하게 된다.

울트라 세븐

M78성운의 우주인. 지구 순찰중 자신의 목숨을 버리면서까지 친구를 도와준 단이라는 등산가에 반하게 되어 그 모습을 빌려 지구로 들어오게 된다.

울트라 레오

단의 위기를 구해주러 오는 L77성인. 공수기가 장기이다.

우주형사 계열

갸반

은하연방 소속의 우주형사로 지구인과 우주형사의 혼혈아이다. 밝은 성격으로 이성적인 면도 강하다. 우주형사들의 리더격인 존재.

사리반

갸반에 의해 목숨을 구한 이가 덴이 훈련을 받아 갸반의 후임으로 등장하게 된다.

스밧트

사립탐정 하야카와 덴이 스밧트 슈츠를 장착해 변신한다. 방랑형 캐릭터인데다가 쾌걸 느낌이 강한 멋진 캐릭터.

PLAY STATION

인조인간 계열

메탈더

제 2차 세계대전시 구일본이 제작한 궁극의 살인병기. 그러나 코가 박사에 의해 정의의 용사로 다시 태어나게 된다.

키가이더

청년 지로가 코우묘지 박사에 의해 개조된 인조인간. 단, 양심회로가 미완성됐다는 약점이 있다.

키가이더-01

지로의 형뻘되는 캐릭터. 지로의 형인 이치로가 개조된 것이다. 방황하는 지로를 잘 인도해 주는 캐릭터.

기본 조작법

방향키	매뉴의 이동, 주인공의 이동
●	매뉴의 결정, 조사
×	매뉴의 취소, 대시이동(이동화면에서)
스타트 버튼	매뉴를 부름

메인매뉴 화면

메인매뉴

스테이터스(ステータス)

각 캐릭터의 능력치를 본다

HP	각 캐릭터의 HP를 표시. 0이 되면 전투불능.
TP	필살기를 쓰는데 필요한 수치.
EXP	캐릭터가 얻어 온 경험치.
NEXT	다음 레벨까지 필요한 경험치.
STR	캐릭터의 공격력에 영향을 주는 수치.
DEF	캐릭터의 물리방어력에 영향을 주는 수치.
INT	특수공격 방어력이나 필살기 공격에 영향을 주는 수치.
AGL	캐릭터의 민첩성. 이것이 높을수록 먼저 행동한다.
LUCK	크리티컬이 나올 확률에 영향.

스테이터스 화면

아이템 모드(アイテム)	각 아이템을 사용하는 모드
장비(装備)	캐릭터에게 무기(무기라기 보다는 강화파츠의 개념이 강하다)를 장착하는 모드. 파츠는 총 5개까지 장착 가능하다.
특수능력(特殊能力)	주로 울트라맨 계열이 가지고 있다. 보통 화면에서 캐릭터의 HP나 상태이상을 회복시킨다.
캐릭터 교환(入れ換え)	파티의 멤버를 바꾼다. 동료가 구비되면 항상 교환이 가능하다.
컨피그(コンフィグ)	게임의 환경을 설정한다. 그런데 사트레오 모노 모드와 메뉴 기억모드 밖에는 없다(썰렁하군…).

세이브는 이렇게 하자

이 게임은 세이브는 세이브 포인트에서만 가능하다. 하지만 이 게임은 곳곳에 세이브 포인트가 있어 그다지 세이브하는 것이 어렵지는 않을 것이다.

세이브 포인트

아이템과 장비는 이렇게 하자

全	전 캐릭터가 사용가능
ガ	건담 계열, 주인공, SRX팀
ウ	울트라맨 계열
宇	우주형사 계열
人	인조인간 계열

이 게임에서 아이템과 장비는 캐릭터에 따라 다르게 적용된다. 즉 계열별로 사용할 수 있는 아이템이나 장비가 다르다. 성격은 아이템이나 무기 앞에 있는 문자를 참조하면 된다.

전투에 관해서

전투시에는 화면에 캐릭터의 HP와 TP가 표시된다. 그리고 푸른색 사이클이 도는데, 이것은 필살기를 안 쓰고 통상공격을 계속 하다 보면 노란색 게이지가 모이게 된다. 이 게이지가 모인 수치에 따라 필살기를 TP 소모 없이 쓸 수 있게 된다. 그리고 TP는 통상공격을 하면 그 공격 수치에 비례해서 회복된다는 것 역시 알아두자. 그리고 필살기나 아이템 모드에서 원반형의 그림은 전체를, 화살표형의 무늬는 단체를 의미한다.

전투화면

전투매뉴

1. 통상공격(通常攻撃)	말 그대로 보통 공격을 한다.
2. 특수공격(特殊攻撃)	TP를 소모해서 필살기를 낸다.
3. 방어(防禦)	방어를 해서 대미지를 반으로 줄인다.
4. 도주(逃走)	전투에서 도망간다.
5. 아이템(アイテム)	아이템을 사용한다.
6. 특수능력(特殊能力)	특수능력을 사용한다. 주로 우주형사 계열이나 울트라맨이 가지고 있다.

각 캐릭터의 기술

건담 계열

건담계열은 가장 많은 기체를 가지고 있다.
대부분 HP와 방어력이 좋은 편이다.

1. 주인공

주인공답게 상당히 강력하다.
거의 모든 전투의 메인이 되므로 잘 키워두자

먹어랏!!

기술명	소비HP	기술, 효과
バルカン砲(발칸포)	8	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
マグナツインライフル(마그나 트윈 라이플)	18	적 하나를 더블어택
ハイツインランチャ(하이트윈런처)	24	강력한 더블 캐논으로 적 하나를 공격
スラシュビューメラン(스랫쉬 부메랑)	30	적 전체를 강력한 부메랑으로 공격
HTBキャノン(HTB캐논)	100	궁극의 변형 공격 기술

2. 도몬 캇슈

강력한 캐릭터. 특히 갓 건담에 타게 되면 더욱 강해지며 석파천경권의 위력은 보스도 한 큐에 보내버린다.

オレのこの手が真っ赤に燃える!

폭렬 갓 핑거!!

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
マシンキャノン(머신 캐논)	20	적 하나를 공격
シャイニングストライク(샤이닝 스트라이크)	20	적 하나를 난무공격
シャイニングフインガー(샤이닝 핑거)	32	도몬의 유명한 기술. 적 하나를 강력히 강파!!
爆烈ゴッドフインガー(폭렬 갓 핑거)	38	샤이닝 핑거의 파워 업 판
石破天驚拳(석파천경권)	42	궁극의 기술. 도몬 최대의 필살기

3. 히이로 유이

역시 강력한 캐릭터로 중반 이후에는 많은 활약을 하게 된다.

타겟 확인

シールドバルカン砲(실드 발칸)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
マシンキャノン(머신 캐논)	12	적 하나를 공격
ツインバスタービームライフル(트윈 버스터 라이플)	32	적 하나를 강력한 라이플로 공격
ツインバスタービーム-ライフル(더블 트윈 버스터 라이플)	35	유명한 기술. 적 전체를 라이플로 공격

4.듀오 맥스웰

능력치는 보통. 키우고 싶은 사람은 키우시길.

먹어랏!!

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
マシンキャノン(머신 캐논)	14	적 하나를 공격
バスターシールドシュート-(버스터 실드 슛)	22	듀오를 대표하는 기술
シールドスラスト(실드 슬라스트)	30	강력한 공격으로 적 하나를 공격

5.토로와 버튼

공격형 캐릭터

일제 사격

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
ミサイル一斉射撃(미사일 일제 사격)	10	미사일 전체 공격
頭部カトリングガン(두부 카트링 건)	16	빔 공격
ビームカトリング(빔 카트링)	24	빔 공격의 강화판
フルオープンアタック(풀 온 어택)	35	올 레인지 공격

6.카를 라파바 위나

민첩성이 좋은 것이 장점.

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
ホーミングミサイル(호밍 미사일)	18	적 하나를 미사일로 공격
クロスクラシャー-(크로스 크랫쉬)	30	강력한 무기 공격

●SRX 시

ドミニオンボール(도미니움 볼)	7	적 하나를 블랙홀로 공격
ハイフインガーランチャー(하이핑거 런처)	12	강력한 전체 공격
天上天下念動爆砕剣(천상천하염동폭살검)	28	신슈파의 대표 기술
天上天下一撃必殺砲(천상천하일격필살포)	32	이 게임 최강의 기술. 주인공과의 협력 기술

신슈퍼에도 나온 기술

7.류세이 다테

상당히 강한 캐릭터.
게다가 SRX로 합체시에는 거의 무적이다.

이 게임 최강의 기술

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
Gリボルボウア(G리볼파)	14	적 하나를 라이플로 공격
ブーステッドライフル(부스테드 라이플)	24	적 하나를 강력한 라이플로 공격
T-LINKナックル(T-LINK너클)	35	강력한 정권공격. 류세이의 트레이드마크

8.아야 코바야시

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
念動集中式レーザーキャノン(염동집중식레이저캐논)	14	적 하나를 공격
ストライクシルード(스트라이크 실드)	28	적 하나를 스트라이크 실드로 공격

9.라이 디스 프란슈타인

약하지는 않지만 출전 기회가 적다.

차크람 고

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
マグナビームライフル(마그나 빔 라이플)	22	적 하나를 라이플로 공격
有線式ビームチャクラム(유선식 빔 차크람)	30	라이의 대표 기술

울트라맨 계열

울트라맨들은 비행기로 있다가 변신을 해야되는 것이 단점이다. 게다가 빈약한 공격력과 아이템들도 문제. 하지만 기술들과 특수기능은 우수하다. 울트라맨 계열의 필살기들은 모두 적 1명을 공격하는 것뿐이다.

1.울트라맨

초대 울트라맨. 능력은 우수한 편이다.

죽어랏, 괴수들아

バルカン砲(발칸포)	5	발칸포 공격, 전체 공격으로 쓸만하다
ウルトラ水流(울트라 수류)	5	적 하나를 공수로 공격
スラシュ光線(슬래시 광선)	10	적 하나를 광선으로 공격
ウルトラアタック(울트라 어택)	15	적 하나를 광선으로 공격
キャッチリング (캣치 링)	20	적 하나를 공격함과 동시에 마비시킴
八ッ熱き光輪 (8면의 빛나는 광륜)	30	적을 단절시키는 기술
スペシウム光線(스페시움 광선)	35	울트라맨의 대표 기술
ウルトラ兄弟合體攻擊(울트라형제합체공격)	67	궁극의 협력 기술. 파티에 울트라 형제가 다 있을 때만 가능하다

PLAY STATION

•특수능력

應援(응원)	0	아군의 기체가 엄호사격을 한다 .
リバウンド光線(리바운드 광선)	15	적의 공격을 커버한다

2.울트라 세븐

울트라맨과 비슷하지만 보조 기술이 다양하다.

세븐의 대표 기술

ハンドビーム(핸드 빔)	5	적 하나를 공격
ウエシジ光線 (우에시지 광선)	12	적 하나를 광선 공격
アイスラッカー (아이스랫커)	24	세븐의 대표 공격
エメリウム光線 (에메리움광선)	30	적 하나를 강력한 광선으로 공격
ワイドショット (와이드 샷)	32	스페시움류의 공격

특수능력

Vバリア(V바리아)	10	방어벽을 친다
~召喚(괴수소환)	3	괴수를 소환해서 대신 싸우게 한다
應援(응원)	0	아군의 기체가 엄호사격을 한다
リバウンド光線(리바운드 광선)	15	적의 공격을 커버한다

3.울트라맨 레오

기술들은 강하지만 너무 후반에 나오는 것이 단점이다.

ハンドビーム(핸드 빔)	5	적 하나를 공격
マルチギロチン(멀티 길로틴)	10	적 하나를 공격
ウルトラサンダ(울트라 선더)	15	적 하나를 전격 공격
バーチカルギロチン(버티컬 길로틴)	24	강력한 육탄 공격
メタリウム光線(메타리움 광선)	32	강력한 광선 공격

•특수능력

ウルトラレオバリア(울트라 레오 바리아)	10	방어 기술
メヂカルレイ (메디컬 레이)	5	회복 기술
應援(응원)	0	아군의 기체가 엄호사격을 한다

우주형사 계열

능력치도 우수하고 강력한 파츠도 많이 나오므로 잘 활용하면 전투에 많은 힘이 된다. 특히 갸반과 스밧트는 아주 우수하다.

1.갸반

강력한 캐릭터. 기술도 쓸만한것들이 많다.

갸반 다이나믹!

シルバービーム- (실버 빔)	8	적 하나를 공격
ドルレーザー(돌 레이저)	18	적 전체를 빔으로 공격
レーザーZビーム(레이저 Z빔)	9	적 하나를 빔으로 공격
サイバリアンスピン (사이버리안 스핀)	21	적 전체를 육탄 공격
サイバリアンレーザー(사이버리안 레이저)	13	응원 공격
ドルワイヤー(돌 화이어)	32	적 전체를 화염 공격
ギャバンダイナミック(갸반 다이나믹)	35	궁극의 검기(劍技)
宇宙刑事連携攻擊(우주형사연속공격)	63	궁극의 협력기. 우주형사 3인이 있을 때만 가능

2.샤리반

기술은 다양하지만 능력치는 좀 떨어진다

シャリバンバンド(사리반 반드)	5	적 하나를 공격
モトシャリアンアタック(모토 사이언 어택)	20	적 전체를 육탄 공격
スパークボンバー (스파크 봄버)	10	적 하나를 폭탄으로 공격
バスビーム(바스 빔)	25	적 전체를 빔 공격
グライムバスター (크라임 바스터)	14	적 하나를 공격
モトシャリアンロケッター(모토 사리언 로켓)	18	적 하나를 공격
プラズマカン(플라즈마 건)	32	강력한 전체 공격
シャリバンクラシュ (사리반크랫슈)	35	사리반의 궁극 검기(劍技)

3.스밧트

IMF형 캐릭터. 저비용 고효율의 캐릭터이다.

응 이것은??

ゼット劍 (제트검)	8	빠른 검으로 공격
ズバッカー (스밧카)	14	적 전체를 육탄 공격
ズバットアタック(스밧트 어택)	24	스밧트의 대표 기술

인조인간 계열

HP, TP는 낮은 편이지만 공격력과 스피드가 우수하다. 게다가 좋은 장비도 많으므로 많은 활약을 할 것이다.

1.메탈더

최강급의 캐릭터. 장비만 잘 갖추어지면 아주 강력한 파티가 될 것이다.

보스도 한 큐에…

プラズマパンチ(플라즈마 펀치)	5	적 하나를 공격
Gキック(G킥)	12	적 하나를 킥 공격
サイドファアントム(사이드 팬텀)	20	적 전체를 육탄 공격
メタルトルネード(메탈 토네이도)	18	적 하나에게 강한 킥 공격
メタルボンバー(메탈 봄버)	25	적을 폭탄으로 공격
レーザーアーム-(레이저 암)	30	메탈더를 대표하는 변파워 기술

2.키가이더

상당히 강한 캐릭터. 파워가 발군이다.

궁극의 기술

ダブルチョプ(더블 촙)	10	적 하나를 공격
サイドマシンアタック(사이드 머신 어택)	18	적 전체를 육탄 공격
大車輪投げ(대차륜 던지기)	32	강력한 던지기 기술
デン,ジ,エンド(덴, 지, 엔드)	35	지로의 궁극 기술

3.키가이더-01

나오는 시기는 늦지만 강하다.

받아랏!!

ダブルマシンアタック(더블 머신 어택)	14	적 전체를 공격
01ドライバ(01드라이버)	9	적 하나를 공격
ブラストパワー(브러스트 파워)	18	강력한 빔 공격
ブラストエンド(브러스트 엔드)	31	이치로의 궁극 기술

주요 아이템 일람

ケアチャージ(케어 차지)	HP 20 회복
ライフチャージ(라이프 차지)	HP 100 회복
エネルチャージ(에네르 차지)	TP 50 회복
メガチャージ(메가 차지)	TP 100 회복
ブルーダブ(블루 더브)	상태이상과 HP, TP 회복
光の玉(빛의 구슬)	전투불능 회복
メディラス(메디라스)	독 회복
メディリーフ(메디리프)	마비 회복
メディベル(메디벨)	혼란 회복
メディウォーター(메디워터)	암흑 회복
メディハンマー(메디햄머)	수면 회복
メディシード(메디시드)	축소 회복
ウルトラシード-(울트라시트)	아군 전원 TP 300, 모든 상태이상 회복
スピリットチャージ(스피릿 차지)	1인의 HP 최대 회복
光の素(빛의 원소)	아군 전원 HP 100 회복
光の水(빛의 물)	아군 전원 HP 20 회복
ネオニュトロン液(네오 뉴트론 액)	아군의 HP 150 회복
テラチャージ (테라차지)	아군 전원 TP 100 회복
ギガーチャージ (기가차지)	아군의 TP 200 회복
ゴールドダブ (골드 더브)	모든 상태이상과 HP, TP 회복
ウルトラダブ (울트라 더브)	아군 전원의 모든 상태이상과 HP, TP 회복

게임에 들어가기 전에

● 레벨보다는 장비에 힘쓰자. 레벨에 의해 올라가는 능력치보다는 장비에 의해 올라가는 능력치가 월등하므로 장비에 힘쓰는 편이 낫다. 그리고 방어보다는 공격력에 힘쓰는 것이 좋다.

● 세이브는 확실히. 이 게임은 여러 이벤트 전투가 많으므로 이벤트 전투 전에는 반드시 세이브를 해 놓도록 하자.

제 1부 숙명

게임을 시작하면 주인공을 작성할 수 있다.

주인공을 만들자

때는 우주력 195년. 40년전 괴수들이 지구를 위협하던 시기는 지나고 이제는 지구권(TDF)과 우주권인 콜로니와의 대립이 있다. TDF도 본래의 목적을 상실, 콜로니들을 억압하려고 하고 있다.

오프닝??

또 악몽을 꾼 듯한 주인공. 우선 주변의 아이템들을 긁어모은 후 작전실로 가 보자. 주인공은 콜로니 대항조직인 파워드의 일원이다. 주인공은 보스격인 하워드에게 얼티멧 건담을 조사하라는 임무를 받는다. 하워드는 주인공에게 아루간이라는 기체를 사용하라고 권유한다.

첫 임무

데빌 건담의 비극

네오저팬에 들어오면 우선 아이템들을 모으면서 나아가자. 그 후 마을 사람들과 대화를 하면서 2명의 병사가 길을 막고 있는 곳까지 가보자. 히이로가 등장하는데 그와 싸울 수도 있고 안 싸울 수도 있다(안 싸우게 되면 나중에 듀오와 싸우게 된다).

히이로 등장

이후 격납고로 들어가자. 그럼 듀오와 행동을 같이 하게 될 것이다. 계속 진행을 하면 데빌 건담을 볼 수 있게 된다. 미카무라 박사와 울베 소좌의 음모로 인해 도몬의 모친은 사망하게 되고 캇슈 박사는 냉동형을, 쿄우지는 데빌 건담을 타게 된다. 원래 데빌 건담은 지구의 환경재생을 위해 만들어진 것인데 울베가 이를 악용하려고 하는 것이다. 데빌 건담에 탄 쿄우지는 데빌 건담에게 혼을 빼앗기고 만다.

경이의 데빌 건담

VS 데빌 건담

데빌 건담과 전투가 벌어진다. 듀오와 주인공이 필살기를 잘 사용하고 HP 회복만 잘 이루어지면 무난하게 이길 수 있을 것이다.

데빌 건담은 이후 탈출하게 되고 히이로는 데빌 건담의 뒤를 쫓게 된다. 도몬은 울베와 미카무라 박사로부터 데빌 건담과 쿄우지에 의해 도몬의 어머니가 살해당했고 캇슈 박사가 냉동형에 처해졌다는 말을 듣고 극도로 분노하게 된다. 이윽고 데빌 건담의 파괴임무를 맡고 지구로 향하게 되는 도몬.

도몬 등장!

히이로와 리리나

리리나는 떨어지는 물체를 보고 이상한 흥미를 갖게 된다. 그리고 토레즈와 젝스는 새로운 질서에 관해 논하게 되는데….

드디어 히이로를 조작하게 된다. 자! 일단 북쪽으로 계속 진행하자. 그런 후 젝스의 톨기스와 전투를 벌이는데, 이길 수 없는 이벤트 전투이므로 너무 무리하지 말자. 이후 히이로는 탈출하다가 추락하게 되고 이윽고 리리나를 만나게 된다.

리리나 역시 귀엽군. 후훗!

리리나 : 전투복!?, 아직 소년인데…, 당신 괜찮아요?

히이로 : 우, 우, 우욱.

리리나 : 정신차려요!

히이로 : 헉! 봤어?!

리리나 : 무, 무엇을?

히이로 : 내 얼굴을 봤다면 너를 죽이겠다!

리리나 : 나는 리리나 피안. 당신은? 죽이겠다면 당신의 이름을 가르쳐 줘요.

히이로 : 히이로 유이. 왜지, 왜 나는 너를 죽이지 못하지? 너는 나한테 있어 방해자인데….

리리나 : 히이로! 당신은 도대체 누구죠? 혹시 별의 왕자님?

젝스의 톨기스

리리나와의 대면

지구로 내려온 주인공. 우선 북쪽으로 계속 진행해 보자. 그러면 도몬과 만나게 되고 도몬은 쿄우지를 모른다는 이유로 주인공에게 싸움을 걸어온다. 게다가 중간에 토로

토로와 등장

타임 슬립

와까지 난입해 전투는 개판이 된다. 이후 데빌 건담이 나와 같이 싸우게 되는데 전투후 데빌 건담의 힘으로 일행은 155년으로 시간이동을 하게 된다.

제 2부 지구의 영웅들

울트라맨 등장

과거로 가 버린 주인공. 한편, 지구방위부대인 TDF의 하야타 대원은 이상한 물체를 발견하게 된다. 그러나 괴물체와 충돌한 하야타 대원은 사망해 버리고 마는데….

하야타 : 여, 여기는 어디지…. 도대체 어떻게 된 거지. 당신은 도대체 누구죠?

??? : M78성운의 우주인이다. 그래, 먼 우주에서 우주괴수 베무라를 우주묘지로 운반하던 도중 베무라가 도망가 버렸다. 그래서 지구로 오게 되었다.

하야타 : 베무라?

??? : 우주를 혼란시키는 악의 괴수다. 말로 하긴 좀 뭐하지만. 하야타 대원, 그 대신…, 내 생명을 너에게 주마.

하야타 : 당신의 생명? 당신은 어떻게 되고?

??? : 당신과 일심동체가 되는 것이다. 그리고 지구의 평화를 위해 활동하고 싶다.

울트라맨의 탄생

하야타 대원은 주인공을 구출해 준다. 주인공은 잠시 기억을 잃은 것 같다. 그리고 괴물체가 주변 호수에 떨어졌다는 보고를 받고 일행은 호수를 조사하기 시작한다. 호수에서는 일단 동쪽으로 간 다음 구멍으로 들어가자. 그러면 괴수 베무라가 나타나고 이때 울트라맨이 나타나 전투를 벌이게 된다. 아군을 도와준 빛의 거인을 하야타는 울트라맨이라고 이름을 붙이게 된다.

등장! 울트라맨

과학기지에 도착하면 주변을 잘 뒤져 여러 아이템들을 입수하자. 그 후 엘리베이터를 타고 작전실로 들어가자. 이곳에는 무기상점과 아이템 상점, 그리고 세이브 포인트가 있으므로 잘 활용하자. 최초의 임무로 주변을 순찰하게 된다.

여기가 상점

마을에 도착하면 모든 사람에게 말을 걸어보도록 하자. 그런 후 다시 작전실로 올라가자. 작전실에서 파리 기지의 요청을 받은 일행은 이번엔 파리를 향하게 된다. 그리고 또하나 중요 계획인 M계획의 책임자인 2명의 박사를 보호하라는 임무도 받게 된다. 자! 격납고로 가서 주인공 기체를 타고 출격이다.

그러나 일행의 기체는 불의의 습격을 받고 추락하게 된다. 추락한 이후 우선 북쪽의 마을로 올라가서 정보를 얻자. 이 북쪽 마을은 300년 전 마을의 위기를 울트라맨이 구해주었다는 이유로 울트라맨을 신처럼 모시고 있다. 정보를 얻은 후 다시 추락한 곳으로 돌아가 보면 재비행을 하기 위해서는 파괴된 부품이 필요하다는 것을 알 수 있게 되는데…(3개를 찾자). 아래 지도를 참조하며 부품을 찾자.

출격!!

여기서 락을 풀자

지도 1

우주형사 캬반

일행은 다크라는 범죄조직과 울트라맨에 대해 논의를 한다. 그후 다시 작전실로 돌아가 수상한 반응을 느끼고 일행은 다시 출동을 하게 된다. 또한 일행은 미래에서 온 주인공이 이런 일련의 것들을 어렴풋하게 기억하고 있는 것에 대해 의문을 갖게 되는데…. 출동후 다크의 비밀기지로 전진해 나아가자. 그러던 중 이번 작전에 매우 흥미를 갖고 있는 것 같은 의문의 남자를 만나게 된다.

다크의 비밀기지 안에는 잠겨져 있는 문들이 있는데, 문들은 그림의 장소에서 락을 풀 수 있다. 잠겨진 문에는 많은 아이템들이 준비해 있으므로 놓치지 말자. 기지 안으로 들어가 보면 다크 조직들이 공격해 오고 이윽고 캬반이 나타나게 된다. 전투는 2회 연속으로 벌어지므로 방심하지 말자.

넘쳐나는 실사 무비

캬반은 자신의 정체가 우주형사라는 것을 밝히고 일행에 합류하게 된다. 그리고 유제스라는 조사원도 함께 들어가게 된다. 주인공은 지하 동력부에로 물건을 전달해달라는 심부름을 받게 된다. 계단을 사용해 지하로 내려가서 물건을 가져다주자. 그런 후 작전실에서 보고를 받고 출격한다.

여기로 가져다주자

과학 센터로 잠입, 옥상으로 올라가자. 건물 내부에서는 사람들이 모두 멈춰 있다. 게다가 일행인 아라시 대원도 멈춰 있는데…. 이윽고 발탄 성인이 나타나서 20억 3천만이 살 공간을 내놓으라고 협박을 한다. 도저히 참을 수 없다. 발탄 성인과 전투다. 울트라맨은 변신해서 싸우자.

발탄 성인이 20억 3천이라?!

발탄 성인은 처음부터 지구를 침략할 계획이었던 것 같다. 그리고 한 가지 놓친 것이 있는데 세이브

포인트 근처를 얼쩡거리는 소년에게 말을 걸면 그 소년이 카드 보이라는 것을 알 수 있다. 게임상에서 여러 가지 카드들을 모을 수 있는데 각 시리즈별로 나누어져 있다. 이것들을 시리즈마다 모두 모으게 되면 카드를 볼 수 있게 된다(각 시리즈별이라는 것을 알아두자).

카드보이

작전실 → 출격의 루트를 거친 후, 일행은 우수한 인재를 맞이하게 된다. 그의 이름은 모로보시 단. 그런데 모로보시가 울트라맨과 관련이 있는 것 같은데… 이후 일행은 모습이 보이지 않는 투명원반의 공격을 받게 된다. 일행은 색깔이 있는 분사장치를 사용해 그들의 위치를 파악하고 이후 전투에 들어가게 된다(산의 정상으로 가면 된다).

세븐의 등장

이후 일행들은 정식으로 상견례를 하게 된다. 이후 라이의 소개로 2층에 있는 특별실로 가 보자(UA라는 방). 그곳에는 중요 인물인 코가 박사가 있고, 또다른 중요 인물인 코우묘지 박사가 다크라는 조직에 의해 납치당했다는 소식을 알게 된다. 이후 정보실로 가보자(5층에 UA). 그곳에서는 아야가 일행을

이닛, 라이가?!

아야 코바야시, 간민이다

맞이해 준다. 그런데 아야와 라이는 주인공에 대해 무언가 아는 듯한 인상을 주는데…. 이후 3층의 작전실로 돌아가도록 하자.

3층의 격납고를 사용해서 출격하자. 그리고 이 기지에서는 아주 좋은 무기를 팔고 있으므로 가능하면 주인공에게 장착시키는 것이 좋다. 주인공 일행은 랠리 시합에서 이상 물체를 조사하게 된다. 랠리 중에 적을 만나게 되는데 가능하면 적과 싸워서 돈과 경험치를 얻자. 그리고 후마라는 새로운 범죄조직이 나타났다는 것도 밝혀지게 된다(아공간도 그가 만들어낸 것이다).

랠리 시합

다음은 크산 마을의 조사를 맡게 된다. 단, 일행 중 1명을 이곳에 남겨야 되는데 되도록 레벨이 높은 자를 남겨두도록 하자. 크산 마을에서는 우선 마을 사람들과 대화를 해서 정보를 얻자. 마을의 책임자와 대화한 후 광산으로 들어가자. 광산에서 도몬도 등장하게 된다. 아마 도몬 역시 과거로 온 것 같다. 여기서 주인공 이외의 2인은 7광로로 가게 되고 주인공과 도몬은 각각 제 8광로로 가게 된다. 여기서 도몬과 싸울 것

도몬의 피티로

인지 안 싸울 것인지를 결정하게 되는데 싸운다면 도몬과 싸우게 되고, 도몬과 안 싸운다면 적과 싸우게 된다. 이후 도몬은 데빌 건담을 쫓아가게 된다. 역시 이상한 물체의 정체는 데빌 건담이었다.

키가이더 등장

코우묘지 박사를 구출하기 위해 정보를 얻고 출동하는 일행. 우선 동북쪽에 있는 빌딩으로 들어가자. 그곳에는 그레이 사이킥이라는 적이 나타난다. 그와 동시에 기타 선율과 함께 이상한 남자가 등장한다. 그의 정체는 인조인간 키가이더(주인공 얼굴이 죽여준다…). 그는 정의를 외치며 적들을 공격하는데…. 키가이더를 쫓아 다크의 비밀기지로 가보자. 코우묘지 박사는 악당의 협박에 의해 키가이더를 만들게 되었지만 악당들 몰래 양심회로를 심어 놓았다. 그래서 키가이더는 정의를 외치게 된 것이었다. 하지만 양심회로는 불완전하여 프로페서널 길이 사용하는 악의 피리 소리에는 무력하기만 하다. 하지만 지로는 자신의 의지로 그것을 극복하려고 하는데….

키가이더 등장

길과의 전투 후 일행은 박사를 구하려 하지만 적의 방해로 박사는 다시 어딘가로 끌려가고 만다. 일행은 지로를 아군에 편입하려 하지만 지로는 자신의 양심회로가 불완전하기 때문에 아직은 불가능하다고 한다. 이후 일행은 정체불명의 원반을 조사하기 의해 출격한다. 숲속으로 진행을 하게 되는데 길을 헷갈리지 말고 동북쪽으로 간 후, 길이 보이면 동남쪽으로 내려가도록 하자. 계속 진행하게 되면 이가 덴을 만나게 된다.

원반에 들어가게 되면 가스에 일행은 당하고 만다. 게다가 단은 변신장치인 울트라 라이를 잃어버리고

미래의 사리반의 등장

만다. 주인공들은 다크 조직과 전투를 벌이게 되고(그 도중에 이가 덴이 적들에게 당해서 큰 부상을 입게 된다), 단은 혼자서 괴수와 싸우게 된다. 이 전투는 단 혼자서 싸우는 전투이므로 매우 주의해야 된다(아이템을 잘 활용하거나 아니면 단의 장비를 미리 잘 갖추어 두자).

주의하자

기지로 돌아온 후 작전실에서 보고를 한 후, 과학특수부의 5층에 있는 유제스를 만나도록 하자. 유제스는 주인공에 대해 무언가를 아는 것 같다. 또한 데빌 건담과 울트라맨에 대해 상당히 관심을 갖고 있는 것 같다.

주인공과 유제스

데빌 건담이 나타날 것 같다는 정보를 들은 일행은 3가지 지점 중 하나를 택해서 출격하게 된다. 장소는 3곳이다. 필자는 3번으로 진행했다.

1. 呉 - 히이로와 듀오 등장
2. 百里基地 - 데빌 건담과 카톨 등장
3. 小兵 - 우페이와 도몬의 등장

우페이의 난동?!

메탈더 등장

기지 내에서 이상현상이 발생하였다. 그 원인을 조사하러 출격하는 일행. 출격 전에 우선 의무실에 들러 보고(4층의 SR), 그런 후 출격해서 역 근처에 있는 자판기를 조사한후 그곳에서 감시를 서 보자(역은 서북쪽에 있다). 그러면 의문의 노인이 나타나는데 그 노인을 따라가 보면 그 노인의 정체는 외계인이고 그들 역시 지구를 노린다는 것을 알 수 있게 된다.

여기서 정보고 있자

코가 박사는 메탈더라는 사이보그 병기를 개발해 낸다. 일행은 코가 박사를 보좌하기 위해 출격하게 된다. 코가 박사는 메탈더에게 류세이라는 이름과 정의와 자연의 경이, 그리고 사랑에 대해 가르침을 가르치고 적들에 의해 숨을 거두고 만다. 이후 전투가 벌어지는데 아직 메탈더의 장비가 갖추지 못한 상태이므로 상당히 어렵다. 필살기를 활용해서 하나씩 없애고 미리 대미지를 계산해서 회복하자. 전투후 메탈더는 박사가 죽은 것에 대해 괴로워한다.

메탈더 등장신

기지 내에 스파이 내지 위선자가 있는 것 같다. 한편 네로스 제국은 서서히 힘을 키워 지구 공략을 서두르는 것 같다.

위선자들

네로스 제국의 탄생

이옥고 개(犬)형 수리로봇인 스프리건이 나타나고, 일행은 메탈더를 찾기 시작한다. 공작실(3층에 있다)에서 메탈더를 발견하고 이후 메탈더에게 기지를 소개하기 위해 정보실(5층), 장관실(5층), 격납고(3층)로 간다. 이옥고 유제스는 대지를 정화시키는 시스템 작전을 실행하는데 실험은 실패로 끝나고 이상한 괴자기장만 발생하게 된다.

똑같은 이름 流星=リュウセイ

유제스의 실험

유제스의 실패로 레이더가 고장나서 괴수들의 위치가 파악이 힘들어졌다. 그리고 자기장으로 인해 추락한 아군의 비행선을 구하기 위해 우주로의 출격을 서두르게 된다. 그러나 그곳에서는 발탄 성인이 전투를 걸어오고, 게다가 지구에는 괴수들이 몰려오는데…. 시간이 부족해진 일행은 할 수 없이 갸리반의 워프장치를 이용한다. 지구에 있는 또 다른 울트라맨 사토, 울트라맨 사토는 레인을 설득해서 도몬과 같이 괴수들을 물리치게 된다. 히이로 역시 사람들을 구하기 위해 괴수들을 물리친다. 이곳은 적들과의 조우율이 높아서 돈과 레벨을 많이 긁어모을 수 있다. 서북쪽으로 향하면 발탄 성인과 재대결을 벌이게 되고 전투 후 다시 헤어지게 된다.

또다른 울트라맨 사토

멋진 샤이닝 펑거!

지구의 위기는 도몬과 히이로, 그리고 사토 일행 덕분에 해결됐다. 그리고 유제스는 실험의 실패로 독방에 갇히게 되었다. 유제스의 독방에 가 보면 그는 자신의 무죄를 항변하며 오히려 자연을 더럽힌 인간들을 탓한다. 그리고 갸리반은 자신의 정체를 주인공에게 밝힌다(자신은 우주형사이며 지구인과 외계인의 혼혈아인 것, 그리고 지구에 온 것은 지구를 지키는 임무와 또 다른 무언가를 조사하기 위한 것, 특히 울트라맨에 대해서).

독방에 갇힌 유제스

제 3부 가이아 세이버즈

이후 갸리반의 모함인 돌긴을 주축으로 엘리트 단체가 탄생하게 된다. 그 이름은 '가이아 세이버즈'. 울트라 계열과 주인공, 그리고 메탈더와 우주형사가 합세한 팀이다. 단장은 하야타 군. 이벤트 후 조정석의 미미에게 말을 걸어 TDF극동지부로 가자. 그곳에서 새로운 임무(아야와 도로시의 호위와 방위센터의 이상)를 받은 후 방위센터로 가자. 돌긴에 탑승 한 후 목적지를 한 신으로 택하자(위치는 가장 끝부분에 있음. 새로 나오는 장소는 다음 진행을 의미하므로 항상 임무를 받은 후에는 맨 끝에 있는 장소로 가도록 하자). 그리고 세이브 방에 가보면 5명의 여성들이 있다. 이 여성들 중에 자신이 맘에 드는 여성을 택해서 자주 세이브하자. 그럼 그 결과는….

방위센터 앞에는 지로가 있었다. 그러나 여전히 지로는 길의 피리에 의해 위협을 받고 있었다. 그러나 류세이(메탈더)의 설득으로 그는 피

결성! 가이아 세이버즈

리소리를 이겨내게 된다. 그 후 지로와 류세이는 적들을 물리치게 되고 이후 지로는 가이아 세이버즈에 들어가게 된다.

지로를 설득하는 류세이

연구소에 들어가면 문이 잠겨서 진행이 불가능하다. 일단 3층에 올라가서 경비원을 구하고 그에게 열쇠를 받아야만 진행이 가능해진다. 그리고 이곳에는 인조인간용 무기로 아주 좋은 것이 많으므로 꼭 얻어두도록 하자. 열쇠를 받고 진행하다 보면 길을 만날 수 있다. 그러나 길 일당은 아야와 도로시를 붙잡아 버린다. 톱 갓터는 메탈더와 1:1 승부를 요구해 온다. 필살기를 쓰면 쉽게 이길 수 있다.

열쇠를 받자

공포의 기술 레이저 암

이후 듀오가 등장하는데, 듀오는 미래에 콜로니 파괴용 폭탄을 발명한 도로시를 죽이려고 한다. 도로시 그녀의 정체는 지구침략을 위한 외계인. 그리고 의문의 로봇이 나타나 난동을 부리게 된다. 난동을 부리는 이 의문의 로봇은 '킹죠'로, 이 녀석과 전투를 벌이게 되는데 킹죠는 상당히 강력하므로 미리 장비를 충실히 해두는 것을 권한다(이 로봇의 정체는 가짜 도로시이다). 이후로 주인공 일행은 아야 구출에 성공하게 된다.

난동을 부리는 로봇

듀오는 퇴각

그들의 정체는 페단 성인이었다. 그들 페단 성인은 무방비상태로 협조하려는 자신들을 지구인들은 위협했으며, 지구인들은 욕심으로 가득찬 나쁜 무리라며 지구인을 위협하려고 한다. 그리고 곧 있으면 페가사티와 지구가 충돌 위기가 벌어진다고 한다. 하야타들은 페단 성인을 구조해 지구와의 충돌을 피하려 하지만 정부는 페가사티를 파괴하려 한다. 한편 TDF에는 페단 성인의 첩자가 잠입하게 된다. 이에 또한 하야타 일행들은 평화적 타협을 위해 워프 장치를 이용, 페가사티에 접근하게 된다. 그러나 페가사티는 전혀 응답하지 않는다. 도대체 어찌 된 일인가? 알고보니 이것은 동정심을 유발시켜 힘을 분산시키려는 페단 성인의 음모였던 것이다. 이윽고 TDF의 첩자는 지구에 엄청난 피해를 줄 폭탄을 설치하게 된다. TDF, 절대절명의 위기다!

무적형 우주선에 공격을?!

다시 지구에 돌아오면 단을 조작해서 폭탄을 찾도록 하자. 폭탄은 왼쪽에 있으니 주로 왼쪽을 잘 조사하면 된다. 제한시간 6분이 주어지는데 한 화면을 이동할 때마다 1분의 시간이 흐른다는 것을 잘 알아두자(시간 내에 못 찾아도 스밧트가 해체해 준다). 단, 시간 내에 찾으면 전투를 하게 된다.

페단 성인과의 전투

이 사건으로 인해 지구권은 무저항인 페가사티를 격추했다는 오명을 받고 여러 외계로부터 인식도 나빠지게 된다. 게다가 우주형사계까지 지구에의 지원을 끊게 된다. 그리고 유제스는 귀환명령을 받게 되는데…. 그러나 그는 그것을 거절하고 계속 지구에 남으려고 한다.

외면당하는 지구권

샤리반 등장

과학특수부기지에 이상이 생겼다. 아마도 차원이 왜곡된 것 같은데…. 여기서는 우선 아무 장소나 4번 이동하자. 그러면 가반이 레이저 스코프를 이용해 길을 찾아내게 된다. 그런 후 다시 아무 장소나 이동해 아이템과 일행들을 구하자(10회 이동). 일행을 구하고 나면 적들이 나오는데, 그들은 전투후 가반을 몽환계로 보내버린다. 그러나 샤리반의 등장으로 위기를 벗어나게 된다. 샤리반의 정체는 전에 가반이 목숨을 구한 이가 덴이다. 이후 다시 후마 일당들과 전투를 벌이게 되는데 상태이상 공격만 주의한다면 쉬울 것이다. 괴운석과도 연속 전투를 벌이게 된다.

일행들은 기선을 그랜드 바스로 바꾸게 된다. 공간도 더욱 더 넓어진 것 같다. 일행은 그곳에서 울트라맨이 거리를 파괴한다는 소문을 듣게 되고, 이에 분개한 하야타와 겐은 분작시로 향한다. 분작시(分作市)로 향한 하야타와 겐은 분작시의 마을 사람들 전원과 대화를 나눈다. 그후 극동기지로 돌아가자. 거기서 자라브 성인이 울트라맨을 모함하고 있다는 것을 듣게 된다. 즉 자라브 성인이 지구인과 울트라맨을 이간질시키려는 모략인 것이다. 게다가 자라브 성인은 유제스의 실험으로 생긴 자기장까지 없애준다(치밀한 모략이다). 이후 울트라맨은 가짜 울트라맨을 상대하게 되고 적을 물리치게 된다(단, 1:1싸움이므로 주의하자. 특히 적은 혼란시키는 기술을 쓰므로 마비기술로 얼린 후 두들겨 패도록 하자)

가반 다이나믹!!

샤리반 등장이요

먹나가는 울트라맨

가짜 VS 진짜

막강 스페시움 광선

역시 가짜 울트라맨의 정체는 자라브 성인이었다. 그들은 양동작전으로 일행이 가짜 울트라맨을 치러 나간 사이 TDF 본부를 공격하고 있다. 이에 본부에서는 단과 라이가 나가 적들을 상대하게 된다. 이후 다크 조직이 은행을 털고 다닌다는 정보를 얻게 된 일행은 판파(板波)로 향한다. 털이범들을 잡은 일행은 다크 조직이 악마회로를 만들고 있다는 것을 알게 되고, 그들의 비밀기지 위치도 알게 된다. 자! 이제 비밀기지로 가 보자. 아이템이 좋은 것들이 많으므로 잘 뒤지면서 진행하자. 드디어 코우묘지 박사를 발견한 일행. 하지만 박사는 인질로 잡히게 되고 일행은 함정에 빠지게 된다.

세븐의 기술

악마병기 하가이더

감옥에서 탈출을 모색하는 일행. 그러나 문은 특수장치가 되어 있어 그렇게 쉽지 않다. 하지만 멋진 기타음과 함께 나타난 겐이라는 의문의 남자가 탈옥을 도와, 성공하게 된다. 아무래도 그는 가이아 세이버즈에 호의를 가진 것 같다. 게다가 겐은 코우묘지 박사의 딸까지 구해 주고, 이후 지하 2층으로 올라가서 적들이 보초를 서고 있는 방으로 들어가자. 그곳에서 하가이더라는 궁극의 악마병기가 아군을 공격해 온다. 이 전투는 이벤트 전투로서 이길 수 없으므로 무리하지 말자(4턴에 종료된다). 하가이더는 동력원이 단절되어 퇴각하게 된다. 지로는 사이보그로서의 고뇌와 하가이더의 뇌에 박사의 뇌가 이식되었다는 얘기를 듣고 지로는 더욱더 고뇌에 빠지게 된다. 일행은 무슨 방법이 반드시 있을 거라면서 지로를 위로하는데….

아이들이 유괴된다는 정보를 입수한 일행은 의포목시(衣布目市)로 향한다. 그곳의 경관에게 정보를 얻은 후 순찰을 개시하게 된다. 한편 지로와 류세이는 메피라스 성인에게 세뇌되어 버리고 만다. 그러나 수리용 로봇인 스피리가와 가반의 재치로 인해 위기에서 벗어나게 된다. 다시 거리로 나가서 메피라스 성인이 있는 북쪽으로 가 보자. 그러면 메피라스 성인은 여러 이성인들을 규합한 세력을 거닐고 지구를 침략하려 한다는 것을 알 수 있다(ETF라는 조직이다). 이후 메피라스 성인과 전투를 벌이게 된다(역시 이벤트 전투로서 4턴이면 강제종료가 되므로 무리하지 말자. 단, 그전의 전투에서는 적을 전멸시켜야만 한다).

겐 등장. 기타소리가 멋지다

메피라스 성인 VS 울트라맨

다다(多多)섬에 괴수들이 출현한다는 정보를 들은 일행은 그곳으로 향하게 된다. 섬에 들어가면 우선 남동쪽으로 계속 가 보자. 거기서 다크 조직과 전투를 하게 되고, 이후 하가이더가 나오고 결투를 벌이게 된다(역시 6턴이면 종료되므로 무리하지 말자). 하가이더 전투후 괴수가 나오는데 건담 샌드록(카톨)이 나서서 물리친다. 이후 카톨은 잠시 가이아 세이버즈에 들어가게 된다.

카톨 등장

한편 도몬은 잡혀 있는 괴수 고모라를 데빌 건담으로 착각하고 고모라가 있는 컨테이너를 부셔 버린다. 고모라는 탈출에 성공, 거리를 휘젓게 되고 이에 일행은 고모라를 잡기 위해 나선다. 도몬은 자신의 죄를 사죄하는 측면에서 고모라를 잡는 것에 협력한다. 그러나 도중에 톱 갓터가 나타나 결투를 신청하지만 하가이더에게 당해버리고 만다. 그리고는 다시 지로에게 도전을 해 온다 (이번은 진짜로 이겨야만 한다. 그런데 지로나 메달더의 필살기 한방이면…). 그러나 류세이는 자신에게 정정당당하게 승부를 해온 톱 갓터를 도와주게 된다. 도움을 받은 톱 갓터는 류세이에게 우정이란 것을 미약하나마 느끼게 되는데…. 드디어 울트라맨과 도몬의 합작으로 고모라를 물리치게고, 이후 도몬은 레인과 일행의 설득으로 인해 데빌 건담을 찾을 때까지 동행하게 된다.

멍청한 도몬

이번에는 진짜로 이겨야 한다

인간의 마음

한편, 지로는 다크 조직의 도전에 응해 홀로 전투를 감행한다. 하지만 카이멘 그린의 비겁한 자폭으로 인해 키가이더는 쓰러지고 만다. 키가이더가 쓰러진 것을 알게 된 하가이더는 큰 좌절과 무력감을 느끼게 되어 자신을 제작한 길과 코우묘지 박사를 죽이려고 한다. 게다가 지로를 쓰러트린 카이멘 그린까지 재생장치를 부수어 버려 제거해 버리고 만다. 그리고 하가이더는 박사를 찾아가지만 하가이더는 톱 갓터에 의해 당하고, 결국 톱 갓터는 다시 하가이더의 뇌를 코우묘지 박사에게 되돌려 준다.

쓰러지는 키가이더

키가이더는 톱 갓터에 의해 회수, 다시 고쳐지게 된다. 이젠 다크의 본거지를 칠 차례가 왔다. 아이템들을 잘 찾으면서 지하 1층에 있는 길의 장소로 가자. 길은 패배후 자폭의 길을 선택한다. 가반의 힘으로 탈출하는 일행. 그러나 박사는 사라지고 박사를 찾지 못하게 되어 또다시 슬픔에 빠지게 되는 지로. 또한 일행은 하가이더의 뇌가 비어 있다는 사실을 알게 된다. 그리고 길은 의문의 조직에 의해 다시 회수되고 마는데…. 일행의 기지로 돌아온 박사. 박사는 TDF에도 지로의 양심회로를 만들 생각이 없다고 한다. 미완성 양심회로야말로 인간의 마음. 선악의 구분은 자신의 힘으로, 자신의 느낌으로 해야만 한다고 하면서 양심회로 만들기를 거부한다. 그리고 박사는 지로에게 완벽한 양심회로를 가진 지로를 도와 줄 형이 존재한다는 사실을 가르쳐 준다. 한편 네로스 제국은 길의 뇌를 이용, 새로운 하가이더 부대를 만들고 자신의 군대의 세력을 강화시켜 나간다.

결과의 전투

미완성 양심 회로는 인간의 마음

울트라맨의 위기

갓츠 성인에게 당한 울트라 세븐. 단이 위험하다. 단의 행방불명을 걱정하는 일행들. 갓츠 성인은 세븐을 인질로 삼고 인질극을 벌이려 한다. 단과 세븐을 구하기 위해 동분서주하는 일행. 중간에 후마 조직의 몽환계에 걸려 한바탕 전투를 치르게 된다. 한편 조사를 위해 과학수사대에 도착한 일행은 제튼이란 괴물의 습격을 받게 된다. 이에 무리한 출격을 하는 울트라맨. 하지만 울트라맨은 제튼에게 패배하고 만다(반드시 지는 전투). 뒤이어 주인공 역시 나서지만 패배하고 만다. 그러나 주인공의 미지의 기억과 아루간의 특수 변형으로 아루간은 총 모양으로 변하게 되고 제튼을 쓰러트리게 된다.

잡혀버린 울트라 세븐

제튼의 등장

이루 건 모드

소피 : 나는 M78성운의 우주경비대원 소피. 울트라맨, 당신의 역할은 끝났어요. 자, 같이 M78성운으로 돌아가요.

울트라맨 : 소피, 내 몸은 나 혼자만의 것이 아니에요. 내가 돌아가 버리면 한명의 지구인이 죽어요.

소피 : 당신은 지금까지 충분히 지구를 위해 힘썼어요. 지구인도 반드시 그것을 용서해 줄 거예요.

울트라맨 : 하야타는 훌륭한 사람이에요. 희생되어서는 안돼요. 나는 지구에 남겠어요.

소피 : 지구의 진정한 평화는 지구인의 손으로 이루어야지만 의미가 있어요.

울트라맨 : 그건 저도 알아요. 하지만 이 별에는 적이 많아요. 이대로는 멸망하고 말아요.

소피 : 그럼 빛의 나라로 잠시 돌아가 육체를 좀 쉬도록 해요. 당신의 육체는 거의 한계예요. 한 번 더 이 별에 돌아가고 싶다면 휴식이 반드시 필요해요.

울트라맨 : 그렇다면 내 목숨을 하야타에게 주고 지구를 떠나고 싶어요.

소피 : 당신은 죽어도 좋다는 말인가요?

울트라맨 : 상관없어요. 난 2만년도 넘게 살았어요. 하지만 지구인의 목숨은 대단히 짧죠. 게다가 그는 아직 젊어요. 그는 희생당해선 안돼요.

소피 : 나는 생명을 2개 가지고 있어요. 그 중 하나를 하야타에게 주죠.

울트라맨 : 고마워요.

소피 : 하야타와 당신의 몸을 분열하도록 하죠.

떠나는 울트라맨

가이아 세이버즈의 위기다. 울트라맨은 가 버리고 세븐은 아직도 위기상태. 게다가 하야타 대원(울트라맨) 역시 중태다. 그리고 주인공은 총 형태로 변하는 자신의 기체에 약간의 의구심을 품게 된다. 한편 일행은 세븐을 구하기 위해 세븐의 에너지를 운반해 그것을 세븐에게 전해주려고 한다. 적들의 방해를 뚫고 에너지를 전달했지만 알고 보니 그것은 가짜. 다시 한번 에너지 전달을 시도하는 일행. 계획은 성공하고 세븐은 갓츠 성인과 재대결을 벌이게 된다.

이번엔 혼내주자

SRX 출격

주인공은 자신의 기체를 조사하기 위해 TDF기지로 떠나게 된다. 그리고 세븐은 너무 무리한 나머지 동료로부터 이곳을 떠나 휴양을 갈 것을 권유받는다. 한편 또다른 괴수에 의해 기지 본부가 공격을 받는다. 이에 라이가 출격을 개시하지만 패배하고 뒤따른 주인공 역시 패배하고 만다. 절대절명의 위기! 또 기지에서는 습격으로 어수선한 기회를 틈타 독방에서 탈출한 류세이. 위기를 탈출하기 위한 류세이의 SRX 출격 요청에 출격한 SRX. 주인공 역시 출전하게 되는데 주인공 기체의 정체가 바로 다름 아닌 SRX의 비밀 무기인 총이다. 그래서 총 형태로 변형이 가능했던 것이다. SRX의 힘으로 괴수는 한 큐에 사라지고 만다.

SRX출격! 건만이다

천상천하일격필살포!!

아루간이 SRX의 옵션인 총이라는 것을 안 주인공은 몹시 놀라게 된다. 그리고 주인공은 자신이 데빌건담에 의해 미래에서 온 것을 일행에게 알린다. 아루간 역시 본 이름은 R-GUN이었다. 이후 SRX 역시 가이아 세이버즈에 합류하게 된다. 하지만 도몬과 카톨은 전에 지은 죄 때문에 독방에 갇히고 만다. 반대로 히이로와 듀오는 탈출에 성공하게 된다.

★ SRX의 합체기능 ★

이벤트 전투시 이외에 SRX는 R-1, R-2, R-3가 모두 있을 때만 합체 가능하다(류세이의 특수능력에 합체가 있다). 그리고 필살기인 천상천하일격필살포는 주인공이 함께 있을 때만 사용 가능하다.

사상최대의 습격

이성인들이 지구에 사상최대의 습격을 할 예정이다. 게다가 미사일 난무를 펼칠 예정이라는데…. 빨리 미사일을 막으러 가지 않으면 안 된다. 게다가 엎친 데 덮친 격으로 TDF기지로 직접 괴수가 공격을 해온다. 단은 자신의 정체를 안누에게 알리고 무리한 몸을 이끌고 전투에 나가게 된다. 세븐 역시 괴수에게 쓰러지게 된다. 양동작전을 펼치는 괴수는 결국 일행에 의해 쓰러지고 만다. 하지만 ETF는 계속해서 지구에 미사일을 퍼부을 계획인 것 같다.

정체를 알리는 단

주인공의 신무기

도몬과 카톨 역시 협력을 위해 풀려나게 된다. ETF는 요구조건을 내 걸고 시간 내로 요구조건을 들어주지 않으면 미사일 난무를 펼치겠다고 한다. 빨리 적의 기지를 찾아

야 할 텐데…(우선 모함을 타고 아무 곳이나 2회 이동하자. 그러면 적의 기지를 찾을 수 있을 것이다). 기지 내에서는 데빌 건담이 있었다. ETF를 물리친 후 데빌 건담과 싸우자. SRX를 잘 활용하면 쉬울 것이다. 분노한 도몬은 슈퍼 모드를 사용해서 샤이닝 핑거 소드를 사용하게 된다. 그러나 그 엄청난 에너지를 데빌 건담은 흡수해 버리고 다시 일행은 195년으로 타임 슬립하게 된다.

SRX를 활용하자

도몬의 슈퍼 모드

7콜로니에서 일행은 모두 모이게 된다. 자! 제 2통로 좌측을 통해서 거리로 나가자. 마을을 돌아다니다 보면 윙 건담 제로를 볼 수 있게 된다. 그러나 윙 건담 제로에는 제로 시스템의 지배를 받는 카톨이 탑승하고 있었다. 카톨은 네오바디움에 의해 부모님이 돌아가시고 네오바디움을 처리하기 위해 폭주를 하는 것 같은데…. 그러나 도몬의 설득과 토로와의 몸을 회생하면서까지 하는 설득으로 겨우 카톨은 제정신을 차리게 된다. 아야는 사람을 기계에 의지에 따르게 하는 제로 시스템의 원형이 바로 자신이 개발한 T-LINK 시스템에 있다는 것을 알게 되어 고뇌에 빠지게 된다.

폭주 카톨

한편 도로시는 네오바디움의 첩자로서 활동한다.

듀비퀀 전투

폭주 카톨

완전평화주의자 리리나

아렌비 등장

제 4부 새로운 흑막 새로운 야망

미래로 돌아온 주인공. 우선 도몬을 찾으러 가 보자. 도몬은 제 2통로의 좌측에 있는 취조실에 있다. 도몬은 자신의 분노 때문에 나온 슈퍼 모드가 오히려 데빌 건담에게 힘을 주었다는 사실에 분개하게 된다. 그런데 SRX팀 역시 미래로 같이 와 있었다. 파워드는 전에 SRX를 정비했던 사람이라 SRX에 대해 잘 아는 것 같다. 데빌 건담을 찾으러 우선 격납고로 간 후 제 8콜로니로 가 보자.

다시 미래로 돌아온 주인공

윙 건담 제로

제 8콜로니에 도착하면 네오바디움이란 테러조직에 의해 일행은 잡히고 만다. 일행은 감옥에서 뜻밖에 듀오와 우페이를 만나게 되고, 그들 역시 데빌 건담에 의해 미래로 되돌아 온 것을 알게 된다. 젝스라는 인물에 의해 구출되는 일행. 게다가 젝스는 일행에게 새로운 기체도 선사해 주는데…. 또한 젝스는 현재 괴수와 ETF 그리고 네오바디움이라는 신생 조직에 의해 상황이 매우 좋지 않다는 얘기를 해 준다(주인공이 있었던 원래의 미래보다 상황이 더 악화된 것 같다). 그리고 젝스는 협력을 요청하게 되고 우페이를 제외한 나머지 인원은 그 뜻을 받아들이게 된다. 그럼 제 7콜로니로 가 보자.

탈출을 도와주는 젝스

듀오의 기술

다음은 네오바디움으로 가 보자. 그곳에는 제로 시스템의 지배를 받고 있는 히이로를 만날 수 있다(건담 에피온에 타고 있다). 젝스와 히이로의 전투가 벌어지는데 아이템을 잘 써서 물리치자. 전투후 히이로와 젝스는 서로의 기체를 바꾸어 타게 된다. 이후부터는 히이로는 아군이 된다. 이후 발탄 성인과의 대결을 펼치면서 진행하자. 생크 킹덤이 있는 장소에서는 우선 1통로에서 리리나를 만나자. 리리나는 완전평화주의자로서 모든 무기를 버리려고 한다. 이후 토레즈가 나오는데 그는 유제스가 바로 네오바디움의 총수로 이후 지구권은 네오바디움이 통솔하게 된 것이라고 말한다. 유제스라면 전에 대기정화실험을 했던 사람인데 그 사람이 네오바디움의 총수라니…. 토레즈와 젝스는 무언가 논의를 하는 것 같다. 2통로에서 젝스를 마친 후 다시 격납고로 돌아가면 아렌비가 도몬에게 결투를 신청해 오고 전투후 아렌비는 아군으로 들어오게 된다.

동방불패

한편, 토로와는 데빌 건담이 가이나 고지에 있을 것이라고 조언을 해 준다. 가이나 고지에서는 동방불패와의 만남이 기다리고 있다. 역시 맨손으로 모빌슈츠를 없애는 황당무계함을 보여준다. 그런 후 동방불패는 자신의 정체를 밝히는데, 동방불패는 데빌 건담의 앞잡이가 되어 버린 것이다. 분노한 도몬은 슈퍼 모드를 사용하지만 곤경에 처한 도몬. 갑자기 나타난 슈발츠라는 의문의 사나이에 의해 도몬은 구조된다. 그리고 슈발츠는 명경지수라는 마음을 터득하라고 조언을 한다. 이후 류세이 일행과 주인공들이 다시 데빌 건담을 상대하게 된다. 그리고 도몬은 샤이닝 건담의 후계로 갓 건담을 받게 된다. 이후 도몬과 동방불패의 1:1이 벌어지게 된다(동방불패는 데빌 건

담이 부활할 시간을 벌려 한 것이다). 다시 부활한 데빌 건담. 이번에는 히이로 일행이 상대하게 된다. 데빌 건담은 SRX의 에너지를 흡수, 다시 일행을 과거로 되돌려보내고 만다.

한편 네오바디움의 총수인 유제스는 시간이동에 관한 계획과 데빌 건담을 이용할 음모를 꾸미고 있다. 그리고 의문의 사나이에 관한 논의를 하는데…. 유제스의 정체는? 또 한 그 사나이의 정체는? 또 한편에서는 토레즈가 자기 나름대로 계획을 꾸미고 있다.

슈발츠 등장

윙 제로의 버스터 라이플

동방불패 납시오

SRX의 합체신

유제스의 말담

제 5부 동료를 찾아서

돌아온 영웅

다시 과거로 돌아온 일행. 그러나 우주형사 갸반과 샤리반의 행방은 알 수 없게 되고 주인공들을 맞이한 사람은 우주형사 쉐이더이다. 게다가 가이아 세이버즈도 해산된 상태. 상황이 좋지 못하다. 우선 일행을 찾으러 내건명시(来建名市)로 가 보자. 그곳에서 일행은 울트라맨인 사토를 만나게 되고 괴수들과 전투를 벌이게 된다(MAT단원이 있다는 빌딩으로 들어가자. 빌딩 앞에는 세이브 포인트와 소년이 있다). 그러나 사토는 부상중. 일이 이렇게 되면 낫큐 성인에게 잡혀 있는 아이들을 구할 수 없다. 그러나 되돌아온 세븐과 울트라맨 덕분에 아이들을 구출 할 수 있게 되었다. 보스는 가볍게 상대해 주자.

재회의 기쁨을 나누는 일행. 모두 치료를 마쳐 활기가 넘치는 모습이다. 이후 사토 역시 가이아 세이버즈에 합류하게 되고, 히이로는 다시 일행의 대장 자리에 복귀하게 된다. 다음은 요코하마로 가자. 그러나 요코하마 거리는 마그마 성인에 의해 지배를 받고 있고, 그들의 염력파로 단 이외의 인물은 움직일 수 없다(그전에 단의 장비를 잘 갖추자). 후에 울트라 레오가 나타나는데 그는 단을 도우러 L77성좌에서 왔으며 이후 레오 역시 일행에 합류하게 된다.

스밧트 등장

다음 루트는 야무시(也武市)로 가자. 그곳에서 겐과 도몬은 다크 조직에 의해 위기에 빠진 시민을 도와준다. 여전히 데빌 건담을 찾으려는 도몬과 친구를 죽인 범인을 찾아 돌아다니는 겐. 한편 과학자는 인간을 현혹시키는 그가 발명한 가스가 후마 조직에게 빼앗겼다고 한다. 자! 이번엔 가스를 찾으러 출동한다. 진행하면 스밧트가 등장하고 그는 괴수들을 가지고 노는데…. 이후 스밧트는 괴수들과 전투를 벌이게 된다(필살기를 잘 쓰면 쉽게 이길 수 있다. 스밧트는 장비만 잘 갖추면 아주 강해지므로 잘 활용하자). 전투 후 스밧트는 지구를 지키고 자신의 친구를 죽인 범인을 찾기 위해 일행에 합류하게 된다.

스밧트의 기술

이윽고 네오바디움이라는 조직이 생겨나게 된다. 이 조직은 미래에도 있었던 것으로 ETF, 후마, 네로스 제국의 엘리트를 모은 조직이다. 한편 일행은 키가이더의 소식을 접하게 되고 그를 찾아 떠난다. 키가이더를 발견하지만 그는 하가이더들에 의해 위기에 빠지게 된다. 하지만 지로의 형인 이치로가 나와서 도와준다. 1:4의 대결이므로 필살기와 아이템을 잘 활용하자. 여기에 또다른 여자 인조인간인 마리가 나온다. 하지만 하가이더 일행에 의해 이용당했다는 사실을 알게 된 마리는 떠나게 된다. 이후 지로와 이치로는 같이 일행에 합류하게 된다. 이치로야말로 코우묘지 박사가 말했던 지로 이전에 만들어진 인조인간이었다.

되돌아온 두명

우주형사 쉐이더

라이의 기술

레오 등장

이 이제가 스밧트?(기타 소리가 멋지다)

이치로 등장

명경지수

류세이와 도몬이 고야산에 있다는 소식을 접한 일행. 고야산으로 가 보자. 메탈더는 동방불패에게 당해 쓰러져 있었다. 메탈더와 같이 이젠 도몬을 찾으러 가 보자. 도중에 나타나는 하가이더를 물리치면서 진행해야 한다. 진행중 와루타라는 로봇이 메탈더에게 1:1을 요청해 오는데 레이저 암으로 보내버리자. 그런데 와루타라는 로봇은 아무래도 마리를 좋아하는 것 같은데…. 한편 도몬은 적의 수령과 1:1을 벌이게 된다. 전세가 불리해진 도몬. 하지만 도몬은 슈발츠의 도움으로 명경지수를 드디어 깨닫게 된다. 이후 도몬과 메탈더는 다시 파티에 합류하게 된다.

도몬 : 진다고 내가, 진다고? 어떤 기분이지, 이 기분은? 아버지, 형, 어머니, 스승님, 모두들 한순간 지나쳐 가…. 화내는 것도 증오하는 것도 아무래도 상관없어.… 모든 눈앞의 죽음…, 레인!!!

슈발츠 : 그것이 명경지수의 마음이다!! 딱딱하지 않고 그렇다고 무르지도 않은 마음, 그것이 명경지수다! 그것으로 자신을 초월한 힘을 이끌어 내는 것이 가능하다.

폭열 갓 핑거

한편 히이로 일행은 네오바디움 조직과 전투를 벌이고 있었다. 히이로들의 약점이 콜로니라는 것을 알아챈 적들은 콜로니를 협박하면서 건담을 내 놓으라고 한다. 하지만 자폭 매니아 히이로는 항복은 해도 건담은 내 놓을 없다고 하며 자폭을 시도하는데…. 이후 윙 멤버들은 모두 잡혀가게 된다.

라이의 결의

모두를 구하자

히이로 일행이 잡혀간 곳이 전 TDF 기지 아니, 지금은 네오바디움의 소굴로 변해 있었다. 일행은 그들을 구출하기로 결심하고 양동작전을 펼치게 된다. 울트라맨 3인과 라이는 정면에서 공격하고, 주인공 일행이 숨겨진 통로로 잠입하여 히이로들을 구해내는 작전이다. 라이는 적장인 하레스키가 일기토 승부에 강한 집착을 가지고 있다는 것을 알아채고 그와 1:1 일기토를 신청해서 시간을 벌려고 한다(이 장면에서 라이의 한 팔이 의수라는 것이 밝혀진다). 한편 기지 안에는 많은 아이템들이 있으니 잘 얻어두자. 중간에 하가이더 일당이 방해하지만 쉽게 밟아주자. 아이템들을 얻으면서 1층으로 간 다음 전에 감옥이 있었던 곳으로 가 보자. 처음에는 듀오와 카톨을 구하게 되고 이후 토로와와 히이로(토로와는 이후부터 동료가 된다), 마지막으로 우주형사 갸반과 샤리반, 그리고 옛 동료들, 그리고 레인을 각각 구출하자(레인의 라이징 건담이 사용 가능해진다). 주인공들은 유제스를 찾으러 하지만 그는 이미 탈출한 것 같다.

자폭 매니아

왈타는 마리에게 자신의 마음을 전하는 편지를 쓰고, 이치로는 마리를 설득시켜 일행에 합류하게 한다.

문이라면 겐

다시 이전에 자주 들렀던 작전실로 가 보자. 그럼 이 건물에 걸린 락을 풀어야 한다는 것을 알 수 있다. 그 임무는 히이로가 자청하게 된다. 히이로를 데리고 3층의 컴퓨터실(SP)로 가 보자. 다시 작전실로 들어가 보면 장관이 내통자였다는 것을 알 수 있게 된다. 메탈더는 적의 장수와 전투를 벌이게 되는데 역시 레이저 암으로 보내버리자. 한편 톱 갓터는 계속 아군을 도와주게 된다. 결국 TDF기지는 다시 회수하게 된다.

락을 푸는 히이로

제 6부 각자의 길

위기의 울트라맨

자! 이제 적을 일망타진 할 차례가 왔다. 현재까지 나온 적은 네로스 제국, 후마, ETF, 데빌 건담, 그리고 이들을 총괄하는 의문의 조직, 이렇게 5개이다. 하야타는 이들을 각개 격파할 것을 제안하고 팀을 나누기로 한다. 후마는 우주형사 팀이, 네로스 제국은 메탈더와 지로 일행의 인조인간이, 데빌 건담은 도몬과 히이로들이, 그리고 마지막으로 의문의 조직은 주인공과 SRX팀이 공격하기로 한다. 우선 울트라맨들을 조작해서 ETF가 있는 곳으로 가자(격납고로 가면 된다). 그런데 중간에 일행은 울트라맨 타로의 암호를 받게 되는데, 이 암호에 속은 일행은 메피라스 성인의 속임수에 넘어가 모두 십자가에 갇히게 되고 만다. 한편 진짜 울트라맨 타로는 그들을 도우려고 하는데….

하야타의 작전

후마의 끝

우주형사들 역시 후마를 퇴치하러 떠나게 된다. 떠나던 도중 이들은 울트라맨 타로를 만나게 된다. 기지 내에서 스방트와 합류한 일행은 힘을 합쳐서 함께 진행하게 된다. 이곳은 적들도 많이 나오고 적이 약해 레벨 올리기 딱 좋은 장소이다. 진행하다 보면 갸반은 원수인 헌터 킬러를 만나게 되고(세이브 포인트가 있는 방), 그와 최후의 전투를 벌이게 된다. 어느 곳이나 부패한 조직은 있는 법! 일행은 우주형사 안에서도 부패한 조직이 있다는 것을 알게 된다. 부패한 조직에게는 쓰디쓴 한방을…. 우주형사연속배기로 한방에 보내버리자. 다음은 샤리반이 봉인한 사이코라와의 재전투. 역시 쉽게 이길 수 있을 것이다. 한편 의문의 조직은(유제스 일당) 닥터 훌을 배신해 죽여버리고, 후마 역시 배신하고 떠나버린다. 이후는 후마와의 최종결전!! 후마는 HP가 많고 상태이상 공격을 하므로 강력한 필살기로 될 수 있는 한 빨리 끝을 보자. 후마는 인간의 어리석음을

비웃으며 사라진다.

쉐이더의 변신 신

궁극! 우주형사연속베기

후마VS 후마

다음은 울트라맨이 나설 차례이다. ETF는 울트라맨의 능력을 가진 괴수를 내보내게 되고 타로는 전투에 나서게 된다. 메피라스 성인과 1:1을 하게 되는데 적은 상당히 강한데다가 상태이상 공격도 하므로 아이템을 잘 활용해서 클리어하자. 이후 타로들은 후마에게서 빼앗은 카라 타이머를 사용해 형제들을 구하게 된다. 유제스는 자신이 필요한 울트라맨 병기만 가지고 도망가 버린다. 이후 다시 메피라스 성인과 싸우게 되는데 세븐 이외에는 장비가 부실하므로 아이템을 잘 활용해서 물리치자. 메피라스 성인보다는 양쪽의 적이 더 강하므로 이들부터 없애자. 이로서 ETF도 괴멸!!

방심하지 말자

타로의 기술

네로스 제국의 멸망

다음은 네로스 제국이다. 기지로 들어가면 톱 갓터와 잠시 이별하게 된다. 진행중 왈타를 만나게 되는데 그는 이치로에게 일기토를 권해온다. 왈타는 쓰러지면서 자신이 마리를 사랑한다는 것을 말하고 숨을 거둔다. 한편 하레스키는 메탈더에게 역시 일기토를 제안하지만 지고 만다(2회 연속 일기토가 벌어지므로 메탈더의 TP 관리를 잘 해주자). 그러나 인조인간인 메탈더는 그의 보좌관의 희생으로 사랑과 슬픔이라는 감정을 깨닫게 된다. 하지만 그 역시 쓰러지고 만다. 이런 인조인간의 비극을 양산한 네로스 제국에 일행은 모두 분노하게 되고… 다음은 하가이더 일당과의 결투. 그들은 비겁하게 악마의 피리를 이용해 지로를 혼란시키려 하지만 이치로의 도움으로 벗어난다. 하가이더 일당과는 4회 연속 전투를 벌이게 되므로 역시 TP 관리에 힘쓰자. 마지막에서는 4명이 모두 합체하는데 HP만 많지 약하므로 강력한 필살기로 손 좀 봐 주자. 다음은 갓 네로스! 그는 자신이 지구를 보호하는 보호자라는 뻔뻔한 논리를 내세운다. 역시

왈타의 비극

합체한 하가이더?

VS 갓 네로스

강력한 필살기로 혼내주자. 이로서 네로스 제국도 멸망!! 그러나 네로스 제국의 쿨킨은 톱 갓터를 부상시키고 유제스와 함께 도망간다.

석파천경권

데빌 건담을 찾는 일행들. 하지만 도몬과 히이로는 그 엄청난 성격차 때문에 싸움을 하고 만다. 한편 슈발츠는 데빌 건담이 홍콩의 섬이나 아니면 기아나 고지에 있을지도 모른다는 정보를 주게 된다. 도몬은 이 정보를 듣고 혼자서 떠나게 되고, 레인은 히이로들과 함께 동행하게 된다. 숲속으로 들어가게 되는데 여기 역시 레벨을 올리기 좋은 곳이다. 우선 북쪽으로 쭈욱 간 후 길이 막히면 다음은 동쪽. 동쪽으로 가다 갈림길이 나오면 남동쪽으로 가자. 그곳에서는 아렌비가 버서커 시스템에 의해 폭주하게 된다. 우선 한번 그녀를 쓰러트린 후 레인과 히이로의 합작으로 그녀를 구하게 된다(레인의 버서커 시스템을 날려버린다). 그리고 아렌비가 도몬을 좋아했다는 사실 역시 알게 된다. 일행은 도몬을 다시 만나게 되고 도몬은 적들을 날려버린다. 그러나 수적으로 부담을 느끼는 도몬. 이후 동방불패가 나타나 도몬을 도와주게 된다. 그리고 도몬은 석파천경권을 배우게 된다.

아렌비를 구하는 레인

도몬 : 이, 이것은! 기억하고 있어, 기억하고 있다고!! 그때 내가, 수행중인 내가, 늑대에 의해 위기에 처했을 때 이 오의를 사부가 사용해 나를 구했지.

동방불패 : 여하튼 이 오의만큼은 너에게 확실히 전했다. 너도 많이 성장했군. 자신 내부의 혼란, 그리고 자신이 가진 것의 잃음.

석파천경권!!

동방불패는 도몬에게 기술을 가르쳐 주고 떠나버린다. 도대체 유제스와 동방불패 그들의 관계는? 그들은 서로가 서로를 이용하기 위한 것이다. 유제스는 데빌 건담의 재생력과 시간을 이동할 수 있는 원동력을, 동방불패는 데빌 건담 자체를 원했던 것이다. 주인공 일행은 히이로들과 유제스와 동방불패가 있는 홍콩으로 가게 된다. 그리고 우페이 역시 일행의 설득으로 인해 아군으로 들어오게 된다. 드디어 데빌 건담을 만난 일행. 주인공과 SRX가 나서지만 데빌 건담은 허무하게도 일행의 공격을 흡수해 버린다. 천상천하폭살검을 사용하려 하지만 아야가 의식을 잃고 만다.

이후 동방불패의 석파천경권에 일행은 모두 쓰러지고, 류세이가 근성을 보이지만 그 역시 위험한 상태. 동방불패는 이들을 더 이상 공격하지 않고 떠나 버린다.

동방불패의 석파천경권

동방불패는 자신의 도몬을 키운 목적은 데빌 건담에 맞는 최강의 육체를 얻기 위해서라고 한다. 다시 한번 벌어지는 전투. 이때 슈발츠가 나타나 도몬을 구한다(이후 동방불패와의 전투, 져도 상관없다). 슈발츠는 자신의 정체가 쿄우지였다는 것을 말한다. 즉 쿄우지와 슈발츠는

PLAY STATION

같은 사람으로, 하나가 죽으면 다른 하나도 죽는다고 한다. 슈발츠는 데빌 건담의 음모는 미카무라 박사와 울베 소좌에게 있다는 것 역시 가르쳐 준다. 그리고 데빌 건담을 막기 위해 도몬에게 자신을 죽일 것을 부탁한다. 슬픔과 분노에 빠진 도몬. 하지만 그는 하는 수 없이 쿄우지를 죽이고 데빌 건담의 파일럿을 없애고 만다. 동방불패는 이 아름다운 지구의 환경을 지키고 싶었고 그 지구의 환경을 파괴하는 인간을 싫어하게 되었던 것이다. 그래서 지구인을 말살함과 동시에 자연을 회복하고 싶어서 데빌 건담을 이용한 것인데…. 하지만 도몬은 인간 역시 자연의 산물이며, 인간을 해치는 것은 결국 자연을 해치는 것이라고 반박한다. 이후 도몬과 동방불패는 최후의 결투를 벌이게 된다. 격렬한 싸움 끝에 결국 도몬이 승리하게 되고, 이후 사제간의 서로의 뜨거운 정을 확인하며 동방불패는 최후를 맞는다.

최후의 사제대결

동방불패의 최후

다시 미래로

자! 남은 것은 유제스 뿐. 그러나 유제스는 데빌 건담을 부활시키고 미래로 도망가 버린다. 유제스는 독방에서 ETF에 의해 탈출한 후 모습을 바꾸고 자기 자신의 나름대로의 연구를 했다고 한다. 그 연구는 다름 아닌 데빌 건담의 능력. 그리고 울트라맨의 능력, 그리고 시간을 이동하는 방법이었다. 그래서 결국은 시간의 인과율을 지배하려 한다는 것이다. 그러나 유제스는 주인공에게 강한 인연을 느끼는데…. 과연 주인공과 유제스의 관계는? 이후 주인공은 혼수상태에 빠지게 되고 전에도 잠깐 언급했지만 세이브를 가장 많이 해준 여성이 간호를 해 준다(즉, 이 여성이 주인공의 애인이 된다는 얘기). 유제스를 쫓아가기 위해 중론을 모으는 인물들. 그중 겐은 아공간 차원을 이용한 워프방법을 생각해 낸다. 우주형사들 역시 이것을 이용하면 시간의 장벽을 넘는 것이 가능하다고 한다. 그러나 그 차원의 길을 찾는다는 것은 모래에서 돌을 찾는 것 같이 어려운 일이다.

응 이것은?

겐의 조언

혼수상태에서 깨어난 주인공은 유제스가 달아난 아공간의 루트를 발견, 기억해 낸다. 과연 주인공은 유제스와 무슨 관계일까? 주인공의 도움으로 일행은 다시 195년으로 가게 된다. 우선 제 6콜로니에 있는 주인공의 아지트로 가 보자. 상황은 더욱 더 악화되어 네오바디옴이 지구권을 지배할 위기에 처해 있다. 그리고 리리나 역시 네오바디옴에 잡혀가 버렸다고 한다. 도몬은 레인과 말다툼을 하게 되고 레인은 홀로 네오저팬으로 가 버린다. 네오바디옴은 항복하지 않으면 지구에 콜로니를 떨어트린다고 공포하는데…. 작전실에서 일행은 미래의 네오바디옴을 공격하기로 결심한다. 그리고 토레즈와 젝스 아니 리리나의 오빠 미리알드는 자신들끼리 지구의 위기를 구출할 계획을 세운다(자신을 희생함).

기억을 되찾는 주인공

인질이 된 리리나

완전평화주의

거지에 들어가면 3개의 문이 있는데, 2개는 잠겨 있다. 우선 열려 있는 문부터 들어가자. 계속 안으로 들어가면 제로 시스템에 조종받는 도로시가 있다. 적들을 물리치고 나서 토로와는 가이아 세이버즈에서 배운 사랑과 상냥함을 말하며 그녀를 설득하게 된다. 다음 문에는 토레즈가 있다. 오비는 토레즈를 원수로 생각하는 것 같다. 토레즈의 목적은 적의 총수로 활약하다가 일부러 무너져 그 공을 리리나에게 넘기고 완전평화주의를 이루는 것이다. 즉, 능력있는 사람이 자신을 희생해서 보통 사람들을 구한다는 일본식 인도주의적 사상이다. 이후 토레즈는 자신의 뜻을 부탁하고 최후를 맞이한다. 그리고 히이로는 리리나를 구출하게 된다. 마지막 방에는 미리알드가 있다. 미리알드 역시 토레즈와 같은 생각을 가지고 있었다. 하지만 히이로는….

히이로 : 너를 죽이면 리리나가 슬퍼해.

미리알드 : !!

히이로 : 내가 가이아 세이버즈에서 같이 행동을 하면서 한 가지 배운 것이 있어. 그것은 지구권은 독립된 존재가 아니라는 것이지. 우리들이 살고 있는 우주는 예상 이상으로 넓고, 그 중에 사는 지구인의 각자 나름대로의 정의와 대의는 극히 작은 것에 지나지 않아.

미리알드 : 개인의 사상이 대의가 되지 않으면 어떻게 해서 사람을 인도하지!?

히이로 : 그것은 우리처럼 힘이 있는 자가 그것들을 생각한다고 되는 것은 아니야. 게다가 그렇게 해서 사람들을 이끌 자에게는 무기가 필요 없지.

미리알드 : 그것은 리리나의 생각!!

히이로 : 너도 토레즈와 같아. 약한 자를 지키기 위해 대의를 손에 쥐고 있지. 하나 그것은 결코 약한 자를 도와주는 것이 아니야.

미리알드 : 약자를 만들어 내는 것은 강자다. 모르는가? 지구라는 강자가 콜로니라는 약자를 만들었다는 것을 모르는가!

히이로 : 젝스! 강자 따윈 어디에도 없어. 이 우주에는 지구인 전체가 약자야. 너도나도 약자인 거야. 그래서 약자끼리 단결해서 완전평화주의를 확립하지 않으면 안돼.

이후 미리알드는 유제스 타도와 리리나를 위해 아군으로 들어오게 된다. 그리고 레디 안은 토레즈의

도로시 등장

인도주의 토레즈

운명의 싸움

유지를 실행하고 일행에게 유제스의 타도와 완전평화주의의 실현을 부탁하게 된다.

데빌 건담과 유제스가 문제인데…. 한편 주인공의 리더인 파워드와 히이로의 상관인 닥터 J는 서로 아는 사람이었다. 게다가 윙 건담 시리즈 역시 SRX를 기초로 해서 만든 것이라고 한다. 닥터 J는 데빌 건담과 유제스의 제거를 히이로들에게 명령한다. 한편 닥터 J는 울베와 네오바디움을 공개적으로 적개시하게 된다. 이후 울베는 미카무라 박사를 배신하게 되고 데빌 건담에 레인을 태우게 한다. 한편 레인 역시 미카무라 박사가 도몬의 아버지를 배신한 일원이었다는 것에 놀라게 된다.

닥터 J의 등장

레인의 위기

최후의 결전

자! 유제스와의 마지막 결전이다. 갸반의 우주선을 타고 유제스가 있는 곳으로 가자. 최후의 결전을 다짐하는 일행들. 우선 울트라맨을 복제했던 괴수가 등장한다. 괴수는 약하므로 쉽게 이길 수 있다. 적을 이기면 그는 유제스의 힘에 다시 재생하게 된다. 하지만 전에 울트라맨을 도왔던 소피의 도움으로 적을 물리치게 된다.

첫 번째 진 갓 네로스

다음은 진 갓 네로스와의 전투. 메탈더는 반드시 참가한 채로 전투를 치르게 된다. 역시 필살기로 쉽게 이길 수 있을 것이다(전투는 2번 벌어지는데 한번은 4명이서, 한번은 메탈더와 주인공, 그리고 톱 갓터가 파티에 참여하게 된다). 하지만 전투 후 메탈더는 네로스의 최후의 일격으로 인해 인간의 모습으로 돌아갈 수 없게 된다(이후 메탈더는 파티에서 빠지게 된다).

두 번째 진 갓 네로스

다음은 데빌 건담. 도몬은 드디어 부모와 형제 사부의 원수인 울베를 만나게 된다. 분노에 극에 달한 도몬. 하지만 데빌 건담에 타고 있는 자는 다름 아닌 레인이었다. 이렇게도 저렇게도 할 수 없는 절대절명의 위기! 하지만 레인의 아버지인 미카무라 박사는 냉동형에 처해 있는 캇슈 박사를 데려오게 되고 그만이 레인을 구할 수 있다고 하며 레인을 부탁하며 쓰러지게 된다. 그러나 울베 역시 자신이 건담 파이터인 것을 자랑하며 결투를 해 온다. 울베에게는 석파천경권으로 인생의 쓴맛을 느끼게 해 주자(그 전에 데빌 건담을 한번 쓰러트려야 한다). 캇슈 박사는 데빌 건담을 쓰러트리는 방법은 탑승자를 나오게 한 후에 강력한 화력을 퍼부어야 한다고 조언해 준다. 그러면 탑승자인 레인을 데빌 건담에서 내리게 하는 것이 문제인데…. 캇슈 박사와 아렌비, 그리고 일행의 도움으로 도몬은 레인을 설득시키려 한다.

도몬 : 레인, 듣고 있어? 레인…, 대답하지 않아도 좋아. 단지 듣기만 해도 좋아. 미카무라 아저씨는 돌아가시고 말았어. 전부 자신이 나빴다고 말씀하시면서…. 하나 그런 건 아무 것도 아냐. 아무 것도 아니라고. 그래서 그 이유 때문에 내가 너에게 책임을 물게 할 것 같애? 지금까지 우리들은 항상 함께였어…. 그때를 기억해. 그때 어머니의 묘지 앞에서 10년만에 만난 우리들…, 나는 건담 파이트에 빠져 계속 꿈을 헤매며 싸워왔지. 그래서 데빌 건담에 이렇게까지 연루되어 버렸는지도 몰라. 그건 말야, 네가 지금까지 항상 같이 있었기에 그것들을 이겨내는 것이 가능했어. 그래서 이제부터는 너와 함께 하지 않으면 모든 것은 아무런 의미가 없어. 유제스를 물리쳐 지구를 평화롭게 하는 것도 불가능해. 나는 싸움밖에 모르는 멋없는 남자야. 그래서 이렇게 밖에 말을 못하겠어. 나는 너를 좋아해, 나는 너를 갖고 싶다고 레인!!

이후 도몬은 레인을 구하게 되고 데빌 건담 역시 SRX와 히이로, 토로와에 의해 쓰러지게 된다.

석파러브러브 천경권

데빌 건담의 최후

이제 남은 것은 유제스! 유제스는 자신의 야망을 위해 모든 부하들을 없애 버린다. 유제스는 일행을 실험하기 위해 부하들을 조작하게 된다(3~4회 연속 전투를 해야 한다. TP 관리에 힘쓰자). 유제스는 주인공과 자신이 표리일체, 빛과 어둠, 즉 같은 존재라고 말한다. 주인공은 자신의 복제인간이라는 것이다. 그러나 주인공은 자신 나름대로의 인격을 가지게 되었고, 유제스는 주인공과는 다른 시간과 인과율의 지배라는 야망을 품은 것이다. 게다가 유제스는 울트라맨의 힘과 데빌 건담의 힘을 합한 완전체로 변해서 일행을 공격해온다. 라스트 보스전에서는 우선 보스의 날개를 공격하자. 날개가 있으면 본체는 공격을 받지 않게 되므로 우선 날개를 공격해서 날개를 없앤 후에 본체를 공격하자. 날개는 수시로 재생하므로 재생할 때마다 날개를 없애야 한다. 일정 대미지를 주면 유제스는 인과율을 조작해서 일행을 소멸시키려고 한다. 그러나 울트라 형제들의 힘으로 잠시 힘을 잃게 되는 유제스. 다시 한번 전투에 들어가게 되는데 전과 같은 방법으로 싸우면 큰 어려움은 없을 것이다(단, 적의 상태이상 공격에 주의하고 그 전에 레벨을 50 이상으로 올려 보스보다 아군이 먼저 행동하게 하자).

라스트 보스, 유제스

재생기술에 주의!

주인공의 정체가!

전투가 끝나면 유제스는 최후를 맞게 되고 일행은 모두 각자의 시대로 되돌아가게 된다. 그리고 주인공은 레인과 함께 SRX의 서포트 요원이 된다.

주인공 역시…

© BANPRESTO

어렵다고 좌절하지 말지어다

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™ CHAMPIONSHIP

세가랠리 2

제작사 : 세가
장 르 : 레이싱
발매일 : 1월 28일
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

발매전부터 화제를 부른 작품. 프레임 저하에 대한 비판과 옹호의 의견이 나돌던 작품. 네트워크 대전에 대한 엄청난 기대를 몰고 왔던 작품. 국내에서는 지원이 안된다는 사실을 알고는 부모 몰래 목숨을 걸고 국제전화를 걸어 통신대전을 즐기기는 소수의 망국지사를 창조해낸 작품인 세가랠리 2를 지난달에 이어 공략한다. 지난달의 아케이드 모드 공략에 이어 이번달에는 시스템의 세부(차량 설정 및 옵션)와 함께 10년 챔피언쉽 모드의 각 코스들을 공략하기로 한다. 분석 곳곳에 전문용어가 많이 등장하는데 게임 전반에 걸쳐 자주 사용되는 부분이므로 하나하나 체크해가도록 하자. 처음에는 무슨 뜻인지 모르겠지만 플레이를 하면 할수록 뼈가 되고 살이 되는 공략이 될 것임을 다짐한다.

조작계 & 시스템

SEGA RALLY 버튼배치

조이패드

L트리거
(아날로그 입력대응)
-브레이크

R트리거
(아날로그 입력대응)
-가속

Y버튼
-시점전환

방향입력

B버튼
-사이드 브레이크
/ 취소

A버튼
-시프트 UP / 결정

스타트버튼
-타이틀 화면에서
게임의 시작 / 게임중
포즈 메뉴 열기 / 결정

X버튼
-시프트 DOWN

레이싱 컨트롤러

R레버(아날로그 입력대응) …… 가속
L레버(아날로그 입력대응) …… 브레이크
+버튼 ……… 시프트 UP / 모드에서 위쪽으로 커서를 옮긴다
-버튼 ……… 시프트 DOWN / 모드에서 아래쪽으로 커서를 옮긴다
A버튼 ……… 사이드 브레이크
B버튼 ……… 시점전환
스타트버튼… 타이틀 화면에서 게임의 시작 / 게임중 포즈 메뉴 열기 / 결정
핸들입력 ….. 모드에서 좌우선택

SEGA RALLY 모드 설명

아케이드 ARCADE

오락실의 세가랠리2를 이식한 것으로 챔피언쉽과 챔피언쉽에 등장하는 4개의 코스를 자유롭게 연습할 수 있는 프래티스 모드가 준비되어 있다. 여기서는 플레이어가 10년 챔피언쉽 모드에서 얻은 자동차들도 쓸 수 있다. 자세한 것은 지난달 코스 공략을 참조하자.

10년 챔피언쉽 10 YEAR CHAMPIONSHIP

드림캐스트용의 오리지널 모드로 새롭게 추가된 13개의 코스와 기존의 4개 코스에서 10년에 걸쳐 레이스를 펼친다. 똑같은 코스를 달리는 경우도 있지만 기상변화라는 변수로 인해 전혀 새로운 느낌이 들 것이다.

타임어택 TIME ATTACK

드림캐스트용의 오리지널 모드로 전체 16개의 코스와 10년 챔피언쉽 모드에서 10년차까지 클리어한 뒤에 나오는 SUPER S.S 모드까지 이곳에서 연습이 가능하다. 코스와 자동차를 선택한 뒤에는 코스와 플레이어의 입맛에 맞는 차량설정도 가능하다.

2인 대전 2 PLAYER BATTLE

화면분할로 친구와 대전을 하게 된다. 패드를 하나만 끼우고 있을 때는 접근도 할 수 없다.

통신대전 NETWORK PLAY

꿈의 항목. 드림캐스트의 인터넷 기능과는 달리 직접 일본의 서버에 국제전화를 걸기 때문에 전화요금은 당연히 비쌀 수 밖에 없다. 재밌기는 재밌지만….

기록 RECORDS

자신이 세웠던 기록을 보는 곳. 그외에는 세이브 되어있는 고스트카의 주행을 다시 볼 수 있다. 세이브되어 있는 항목은 글씨가 노란색으로 바뀐다.

자동차 설정 CAR SETTINGS

현재 사용할 수 있는 자동차들을 설정하고 시험주행을 할 수 있는 곳. 시험주행은 무조건 프리 런(FREE RUN)이 된다. 설정된 항목의 세이브도 물론 가능하다.

옵션 OPTIONS

각각 디바이스와 사운드, 게임자체의 설정으로 나뉜다. 다른 게임과는 달리 특별히 만져줄 항목은 없으므로 들어갈 일도 없을 것이다.

시스템 관리 SAVE&LOAD GAME

이 게임을 시작할 때는 자동로드가 되지만 세이브 만큼은 일일이 이곳에 와서 해줘야 한다. 고스트의 기록을 제외한 나머지는 이곳에서 세이브를 해야만 한다. 간혹 가다 DC가 뜨거워졌을 때 다운되는 경우도 있으므로(필자는 두번…) 타임어택을 한다면 시간이 날 때마다 세이브를 해주자.

자동차 프로필 CAR PROFILES

현재 플레이어가 모아놓은 자동차의 프로필과 활약상을 시험주행과 함께 음성으로 말해준다. 알아듣기 실력이 없으면 전혀 쓸모가 없으며 귀가 썩는(?) 듯한 느낌의 목소리는 건담시리즈에서 아무로를 담당했던 후루야 토오루(古谷徹)이다. 목소리가 전혀 다른 탓에 알아보지(듣지?) 못하는 유저들이 많겠지만 증거는 뒷 표지에도 적혀있으므로 재론의 여지가 없다.

시작하기 전에 이것은 알아두자

오토냐 매뉴얼이냐?

세가랠리2를 제대로 즐기기 위해서는 매뉴얼 변속방식을 사용해야 한다. 가속 효율 상승에 의한 시간단축의 측면에서 보면 레이스를 시작하는 부분에서 1단에서 80km/h가 되었을 경우 곧바로 3단으로 변속하는 것이 시간을 절약하는 방법중 하나이다. 오토일 경우는 정확하게 80km/h에서 변속이 되지 않으며 더군다나 가속효율이 떨어지는 2단으로 변속하게 되므로 여러가지로 불리하다. 코너 통과의 측면에서 보면 특정 부분에는 최고속도를 제한해야하는 부분이 있는데 매뉴얼일 경우 최고속도를 의도적으로 제한하여 코너에 안정적으로 대처할 수 있는 반면 오토일 경우 무조건 가속만 하여 적절한 코너 통과가 힘들어진다. 이것에 대한 부연으로 자동차의 구조로서 파고들어보면 매뉴얼일 경우 최고속도를 제한함으로서 바퀴를 자유롭게 쓸 수 있는 반면 오토의 경우 매뉴얼같이 브레이크를 조금씩 밟아주다가는 브레이크 입력 때문에 바퀴가 잠겨서 적절한 코너 통과에 문제가 생기게 되기도 한다. 참고로 매뉴얼에서 르노의 알파인 A110을 제외한 모든 자동차의 1단에서 3단으로 변속하기 위한 적정속도는 80km/h이며 3단에서 4단으로 변속하기 위한 적정속도는 180km/h이다.

처음에는 4WD(4륜구동) 자동차부터!

미끄러지는 것이나 회면스크롤이나 평균이다. 이것에 적응되면 다른 구동방식의 자동차를 쓰는데도 큰 위화감은 없다

이 게임을 플레이하는 유저들 중에 운전면허를 가진 분이 얼마가 될지는 필자도 모르는 일이지만 게임상에서 바퀴가 굴러가는 방식의 차이로 인해 코스공략까지 달라지게 된다. 게임을 처음 시작할 때에는 4WD(4륜구동) 자동차부터 잡도록 하자. 그립력이 강한 전륜구동에서 MR까지의 구동방식중, 가장 평균점을 가지고 있기 때문이다. 4WD에서 어느 정도 익숙해진 뒤에 그것에서 약간의 플레이감각의 변화로 다른 구동방식의 자동차에도 응용이 가능하다.

사이드 브레이크에 대해

많은 유저들이 사이드 브레이크의 정확한 의미를 모르고 그냥 지나쳐버리고 있다. 그 유용성을 강조하기 위해 따로 언급한다. 사이드 브레이크는 고속으로 달릴 때에 사용하는 것은 전혀 의미가 없으며 속도가 170km/h이하일 때 180˚커브나 90˚커브에서 사용하면 놀라울 정도의 선회력을 가지게 된다. 물론 그에 대한 뒷처리도 필요하지만 떨어지는 속도에 비교해서 놀라운 효율을 가지고 있으므로 좁은 길에 나오는 급커브에서는 항상 사용할 준비를 해두자. 참고로 코스공략에서 180˚커브가 나오는 경우는 전부 이것을 사용하는 것을 권하고 있다. 결국 3단으로 변속 → 브레이크+사이드 브레이크 입력이라는 정식커맨드가 생길지도 모를 일(릿지시리즈의 드리프트 커맨드에서 레벨업?).

예를 들어 리비에라의 라이트 헤어핀의 경우에

매뉴얼인 경우는 3단변속과 동시에 브레이크를, 오토인 경우에는 무조건 브레이크를 밟는다

속도를 줄이기 시작한다

아무리 좋은 차량이라도 고속에서의 드리프트는 선회력이 떨어지게 마련이다. 여기서 사이드 브레이크를 입력한다

놀라울 정도의 선회력으로 통과한다

SEGA RALLY 네비게이션

세가랠리2가 가정용으로 이식되면서 새롭게 추가된 코스는 전부 13개이다. 세가랠리시리즈의 특성상 지도는 코스를 선택할 때 정도밖에 나오지 않는다. 이것들은 10년 챔피언쉽에서 각기 다른 기상조건이 덧붙여진 형태로 플레이어의 눈앞에 나타나는데 무식하게 코스의 지도를 외운다면 아마도 13×4(아침, 낮, 저녁, 밤)=42라는 경우의 수가 나온다. 물론 외워서 돌아다니는 것이 최고지만 그러기 전까지는 조수석에 앉은 자(네비게이터)가 그때그때 눈앞의 상황을 말해주는 것이 어느 정도 도움이 된다. 하지만 자막도 없이 더군다나 일어도 아닌 영어로 암호처럼 말하는 것을 그냥 한 귀로 흘려버리는 것은 제작자의 도움을 뿌리치는 것이나 다를 것이 없다. 여기서는 코스를 외우기 전에 의지가 되는 네비게이션에 대해서 설명하도록 하겠다. 이 설명을 읽은 뒤에는 모르는 코스라도 반 정도는 알고 들어가는 것이나 다름이 없어질 것이다. 참고로 옵션에서는 네비게이터의 성(性)을 바꿀 수가 있다. 여자 네비게이터의 목소리가 조~금 공포스럽기는 하지만…

같은 코스라도 밤이 다르고 낮이 다르다

네비게이션의 형태

예	아이콘	메시지(영어음성)				
		200	Long	Medium	Right	Maybe
		❶	❷	❸	❹	❺

아이콘이 나오면서 예의 형식으로 대사가 나오게 된다

① : 커브가 시작하는 지점이 네비게이션에서 얼마나 떨어져있는가를 말해준다. 이것이 없는 경우는 눈앞에 바로 나타나는 것이다.
② : 커브의 길이를 몇가지 형식으로 나누어 말해주는 것. 안나오는 경우가 더 많다.
③ : 커브의 난이도를 설명해주는 곳. 여기서 모든 각도에 대한 설명이 나오게 된다. 꼭 나오는 항목.
④ : 커브의 방향을 말해준다. 눈에 보이는 아이콘쪽이 더 알아보기 쉬우므로 별로 귀 기울일 필요는 없다.
⑤ : 커브가 끝나는 부분의 설명이다. 위험하다던지 바깥쪽이 조금 넓게 되어있다는 유형을 가지고 있다. 나오는 때는 그렇게 많지 않지만….

네비게이션에서의 용어설명

☆ "이지 라이트, 레프트(EASY RIGHT, LEFT)"

얼마 안되는 각도를 가진 커브. 대부분 속도를 줄이지 않고 통과할 수 있다.

☆ "미디엄 라이트, 레프트(MEDIUM RIGHT, LEFT)"

45°정도의 각도를 가진 커브. 핸들을 꺾는 지점만 알아두면 속도를 줄일 필요가 없다. 좁은 길이라면 얘기가 틀리지만…

☆ "케이 라이트, 레프트(K RIGHT, LEFT)"

직각커브(90°)이다. 길이 좁아질수록 속도를 많이 줄여야한다. 가끔은 90°를 살짝 넘는 커브가 있기도 하다.

☆ "헤어핀 라이트, 레프트(HAIRFIN RIGHT, LEFT)"

180°커브이다. 앞서 말한 것처럼 사이드 브레이크를 사용하면 보다 빠른 속도로 지나갈 수 있다.

☆ "워터(WATER)"

물웅덩이이다. 속도가 떨어지는 것은 전혀 아니지만 미끄러지는 상황에서 이것과 접촉할 경우 차량이 대책없이 코스 밖으로 날아가게 된다. 커브 통과시에 나타나는 것에는 상당한 주의가 요구된다.

☆ "크레스트 점프(CREST JUMP)"

점프를 하는 곳. 커브가 끝난 시점에 나타나는 경우가 많다.

☆ "오픈(OPEN)"

커브가 끝나는 지점에 풀밭이나 눈이 쌓인 곳이 있다는 뜻. 상대적으로 벽과의 거리가 늘어나 벽과 부딪칠 일은 상당히 줄어든다. 음성으로만 나온다.

☆ "메이비(MAYBE)"

커브의 끝이 불안하다는 뜻. 커브의 각도가 늘어난다거나 길이 좁아지는 등의 유형이 있다. 역시 음성으로만 나온다.

☆ "커션(CAUTION)"

음성으로만 나오는 곳으로 주로 단차가 있는 도로조건이 있을 때 등장한다.

SEGA RALLY 각 항목의 설명

아케이드 모드를 제외한 나머지에 대응되는 것으로 설정방법을 모르거나 그냥 '귀찮아'라는 생각을 가지고 있다면 자신의 성적이 예상에서 반 이상이 깎여나갈 것임을 단언한다. 이것들을 알고 나서 10년 챔피언쉽 모드를 제패하도록 하자.

코스 정보 (INFORMATION)

NEXT COURSE (도로정보)

현재 선택되어 있는 도로의 간략한 정보를 보여준다. 눈여겨 볼 곳은 아니다.

ROAD SURFACE (도로구성)

상당히 중요한 항목. 도로의 상태를 각각 Tarmac(포장도로), Gravel(토사), Dry Mud(마른 진흙), Mud(젖은 진흙), Snow(눈), Ice(얼음)으로 나누어서 표시해준다. 코스의 전체길이에 비례해서 몇퍼센트가 나와있는가를 표시해주므로 모르던 코스의 경우 이것을 보는 것이 상당히 유리할 것이다.

ENVIRONMENT (도로환경)

코스가 현재 어떤 상태인가를 알려주는 항목이다. 안보고 지나가면 꼭 후회하게 된다. 강조하지만 이것은 도로구성(ROAD SURFACE)만큼이나 중요하므로 반드시 체크해야 한다.

☆ **Rain**: 비가 오는 확률이 아닌 현재 도로가 얼마만큼 젖어있는가를 표시해주는 항목이다. 단위는 퍼센티지로 표시되고 60%가 넘어가면 젖은 도로용의 타이어를 준비하는 것이 좋다. 여기서 조심해야 하는 것이 자동차 설정에서 기본적으로 설정해놓는 타이어는 포장과 비포장도로일 경우 무조건 마른 도로용이다. 도로환경에서 가장 눈여겨 봐야하는 항목으로 잘못해서 타이어를 교체하지 않으면….

☆ **Visivility**: 현재의 도로상태. 비가 오거나 도로가 얼마나 젖었는가에 의한 결과이기 때문에 그렇게 눈여겨보지는 않아도 된다. 그냥 좋다, 나쁘다 정도밖에 나오지 않으므로.

☆ **Time**: 레이스를 시작하는 시간이 언제인가를 알려주는 항목. 각각 Morning(아침), Day(낮), Evening(저녁), Night(밤)의 4가지가 있으며 Day를 제외한 나머지는 200미터 밖의 상황을 알 수가 없으므로 네비게이션에 의존해야 할 것이다.

☆ **Temp**: 도로의 온도.

자동차 설정(CAR SETTING)

잡지에서도 중요하게 다루는 분야인데 설정을 얼마나 성실하게 해줬는가에 따라 결과는 천차만별이 된다. 참고로 요철이 많은 코스에서는 앞과 뒤를 전부 SOFT쪽으로 맞추자.

조수(CO-DRIVER)

조수석에 앉은 자(네비게이터)의 성별을 바꿀 수가 있다. 여자라고 뭔가 좋은 것은 기대하지 말도록.

트랜스미션(TRANSMISSION)

트랜스미션을 AT나 MT로 바꾸는 곳. 자동차에 따라서 5단에서 7단까지 조정이 가능하다.

기어비(GEAR RATIO)

기어비를 조정하는 곳. LOW가 가속중심이며 HIGH는 최대속도중심이다. 코스에 따라서 열심히 바꿔줘야 하는 항목인데 급커브가 많은 코스에서는 기어비를 가속중심으로 설정해두자. 반대로 직선으로 달릴 일이 많다면 최대속도중심으로 설정하자.

프론트, 리어 서스펜션(FRONT SUSPENSION / REAR SUSPENSION)

각각 앞과 뒤의 바퀴를 지면에 얼마나 붙이는가를 조정하는 곳으로 앞바퀴를 SOFT, 뒷바퀴를 HARD로 설정하면 핸들을 꺾었을 때 최대각도가 줄어든다. 반대로 설정하는 것도 가능하며 코스의 성질에 따라서 계속 바꿔줘야 한다. 이것을 잘 조정하면 높은 효율로 커브를 통과할 수 있을 것이다. 자동차 관련

스티어링(STEERING)

핸들링의 효율을 조정하는 곳으로 LOOSE가 핸들의 입력을 느리게, QUICK은 입력이 빠르게 조정되는 것이다. 이것은 플레이어 자신의 실력에 따라서 조정해놓자. 필자의 경우는 QUICK이지만…

브레이크(BRAKE)

브레이크의 효율을 조정하는 곳. 이것은 자신의 플레이 스타일에 따라서 설정해놓자. 예를 들어 SOFT로 설정할 경우 바퀴를 잠그지 않으면서 완만하게 속도를 줄이는 경우이고 HARD로 설정할 경우 브레이크 입력시 급격한 감속과 함께 바퀴를 잠그게 된다. 단, 브레이크의 효율을 최고로 올렸을 때는 속도를 줄이는 동안 핸들조작이 불가능하다는 점을 참고하자.

타이어 타입(TIRE TYPE)

차량에 달고 나갈 타이어를 고르는 곳이다. ASPHALT는 포장도로용, GRAVEL은 비포장도로용, SNOW는 눈길용이다. 처음에는 자동으로 설정해주는 것도 그럭저럭 통하지만 비가 오는 코스에서는 자동설정이 틀리는 때가 빈번하므로 반드시 체크를 해서 타이어를 바꿔줘야한다. 그러지 않으면 벽하고 뗄 수 없는 관계가 될지도….

ASPHALT	DRY/DAMP	마른 도로와 촉촉한 도로에서 사용가능
	DAMP/WET 1	촉촉한 도로와 젖은 도로용
	DAMP/WET 2	촉촉한 도로와 젖은 도로용, 비포장도 가능.
	WET	젖은 도로전용
GRAVEL	ASPHALT DRY/DAMP	포장/비포장 도로에서 사용가능
	COMPACTED GRAVEL	토사가 많은 도로용
	DRY/DAMP WET	모든 비포장 도로 컨디션에서 사용가능
	SOFT/WET GRAVEL	젖어서 말랑말랑한 노면에 적합하다
SNOW	ASPHALT SNOWY/FROZEN	아스팔트, 눈, 진눈깨비에 적합한 타이어
	ICE	얼어붙은 도로에서 사용하는 타이어
	SNOW	눈이 덮인 도로에서 사용하는 타이어

START RALLY / TESTRUN

자동차 세팅만을 위해 들어왔을 때는 TESTRUN이 나오며 타임어택이나 10년 챔피언쉽을 통해 자동차 세팅으로 들어왔을 때는 START RALLY가 나오게 된다. TESTRUN의 경우 이용할 코스를 정하고 레이스 화면으로 넘어가게 된다.

INFORMATION / EXIT

자동차 세팅만을 위해 들어왔을 때는 EXIT(나가기)가, 타임어택이나 10년 챔피언쉽을 통해 자동차 세팅으로 들어왔을 때는 INFORMATION(도로 정보)화면으로 넘어간다.

FILE SYSTEM

지금까지 조정해놓은 자동차 세팅을 세이브하거나 로드하는 항목. 비주얼 메모리의 용량이 넘쳐날 때만 이용하자.

SEGA RALLY 등장 자동차 가이드

구동방식이나 여러 가지 잡다한 사항의 차이가 있어 사용하는 자동차를 바꾸는 데에는 약간의 적응시간이 필요하다. 초보자에게는 차량 사이즈가 작고 핸들관련 사항이 중간정도인 '캐롤라 WRC'를 추천한다. 하지만 '캐롤라'로는 한계가 있으므로 여기서 속도나 안정성으로 특화된 '임프레자 555'나 '세리카 205 GT-FOUR'를 추천하며 마지막으로는 푸조의 '306 맥시'를 추천하겠다. 물론 다른 자동차도 많이 있지만 사용하기에 무리가 없는 것만 앞에서 추천하였으며 정말로 구제불능의 차량도 있으므로 모든 자동차를 한번 정도 선택해본 뒤 자신에게 맞는 것을 정하자. 테스트 코스로는 데저트 SS1이면 괜찮을 것이다.

토요타 자동차

■ 세리카 205 GT-FOUR

전작에도 나왔던 차량으로 모든 면에서 평균 또는 평균이상을 달린다. 유일한 단점은 차량의 앞뒤길이가 길어서 좁은 길에서 달릴 경우 벽에 부딪치기가 쉽다는 것. 사이즈가 큰 덕분에 커브 통과시 속도저하는 거의 최하이지만 역시 크기가 크기이니 만큼 좁은 코너를 통과할 때 문제가 약간(?) 남아있다. 차량 사이즈에 맞춘 코스운용만 생각해두면 매우 좋은 자동차이다. 초급자가 사용하기는 약간 무리가 있으며 '캐롤라 WRC'를 사용하다가 한계를 느꼈다면 '임프레자 555'나 이것을 선택하자(세리카쪽의 조작 난이도가 조금 더 높다).

■ 세리카 185 GT-FOUR

위의 205 GT-FOUR와 외견상의 차이점은 차체 사이즈와 휠 베이스밖에 없다(185쪽이 약간 작다). 하지만 그외의 부분에서는 그립력이 205 GT-FOUR보다 높아서 핸들이 중앙으로 돌아가는 힘이 무시하지 못할 만큼 크기 때문에 미끄러진 상태에서의 방향키입력이 다르다는 것 정도이다. 숨겨진 자동차로 10년 챔피언쉽 모드에서 3년차를 1등으로 클리어하면 얻

을 수 있다.

■ 케롤라 WRC

세리카 205 GT-FOUR와 다른 점은 핸들입력의 응답성과 차량의 앞 뒤 길이 정도밖에 없다. L버튼을 누르면서 선택하면(화면이 넘어갈 때까지 L버튼을 계속 누른다) TEIN버전을 볼 수가 있다. 이 게임을 처음 시작했다면 이것을 먼저 선택하여 세가랠리2의 기본적인 레이싱 테크닉을 습득하도록 하자. 모든 것의 시작이 되는 자동차.

후지중공 (스바루)

■ 임프레자 WRC

토요타의 자동차들과 비교하여 핸들의 반응은 늦지만 최고속도나 가속에 있어서는 확실한 우위를 가지고 있다. 케롤라에서 시작하여 임프레자로 이어지는 숙련도 상승을 기대해본다.

■ 임프레자 555

임프레자 WRC와 비교해서 다른 점이라면 최대 토크와 앞 뒤 길이, 계기판의 모양 정도다. 정말로 칼같은 코너워크를 생각하지 않는다면 임프레자 WRC와의 차이는 없다고 볼 수 있다. 숨겨진 자동차로 10년 챔피언쉽 모드에서 2년차를 1등으로 클리어하면 얻을 수가 있다. 계기판이 임프레자 WRC보다는 보기에 편하다는 것이 장점. 노력여하에 따라 최강이 될 수 있는 자동차이다.

미츠비시 자동차

■ 랜서 에볼루션 III

가속력이나 최고속도는 전체 자동차의 평균치보다 모자란 편이며 그립력이 185 GT-FOUR와 같아 핸들이 중앙으로 돌아가는 힘이 무시하지 못할 만큼 강하기 때문에 핸들을 꺾는데 약간 신경을 써줘야 한다. 숨겨진 자동차로 10년 챔피언쉽 모드에서 4년차를 1등으로 클리어하면 얻을 수 있다.

■ 랜서 에볼루션 IV

랜서 에볼루션 III보다는 최고속력이 높고 핸들의 반응은 약간 늦는 편이지만 그립력이 약간 줄어들었다. 숨겨진 자동차로 10년 챔피언쉽 모드에서 2년차를 1등으로 클리어하면 얻을 수 있다. 커브통과시 속도저하가 꽤 있는 편이라 실력이 받쳐주지 않으면 빛을 볼 수 없는 자동차이다.

■ 랜서 에볼루션 V

랜서 에볼루션 IV보다는 그립력이 조금 떨어져있으며 최고속력과 가속력은 별 차이가 없다. 단 커브 통과시 속도저하가 줄어들었기 때문에 중급자까지는 폭넓게 사용이 가능할 것이다. 그래도 한계가 바로 보인다는 것이 단점.

포드

■ 에스코트 WRC

생각외의 물건. 최고속력이 높은 쪽에 속하며 가속력은 평균으로 되어있다. 핸들의 응답성은 평균보다 약간 떨어지는 편으로 플레이어가 코스에 익숙해져 있는가에 따라서 결과가 상당히 달라질 것이다. 랜서 시리즈에서 한계를 느꼈다고 생각되면 이것을 선택하자.

란치아

■ 스트라토스 HF

구동방식이 MR(엔진과 구동부가 뒤에 있는 형식)이라는 특징 때문에 코너에서 핸들을 끝까지 입력했을 경우 코너 통과중의 속도 저하가 눈물이 나올 정도로 심각하다. 이 자동차로 좋은 성적을 내기 위해서는 미끄러지는 것 자체가 적어야하며 이것은 자동차 설정에서 어느정도 보완이 가능하다. 핸들의 반응은 평균적이며 가속도나 최고속도는 평균 이상으로 설정되어 있다. 속도를 올리는 게 관건인데….

■ 델타 HF 인터그레일

커브 통과시의 속도저하가 꽤 있으며 가속력도 평균이하이다. 최고속도와 핸들의 응답성은 그럭저럭 봐 줄만하지만 장점이 그것밖에 없으면 그만큼 선택의 빈도가 줄어든다. 별로 추천하고 싶은 자동차는 아니다.

■ 델타 인터그레일 16V

델타 HF 인터그레일과 다른 점은 외형치수와 그립력 밖에 없다. 역시 비추천 자동차. 그러면서도 10년 챔피언쉽 모드의 6년차에서 1등으로 클리어하라는 무시무시한 출현조건을 가지고 있다.

■ 037 랠리

스트라토스와 같은 구동방식(MR)을 채용하고 있지만 스트라토스와 여러 가지로 차이점을 금방 느낄 수가 있다. 최고속도는 등장하는 자동차중에서 거의 최강을 달리며 가속력도 역시 최고를 달린다. 핸들의 응답성은 중간정도에 그립력도 있어 핸들입력에는 약간 신경을 써줘야 한다. 문제는 커브통과시의 속도저하인데 스트라토스보다도 많은 눈물이 쏟아지는 차종(울다 지쳐 탈진상태에 이르게 된다). 거의 직선주행용이 아닌가 싶은 차량으로 급커브가 많은 곳에서는 쓸 수가 없다. 얻는 방법은 10년 챔피언쉽 모드에서 10년차를 1등으로 클리어하고 나오는 SUPER S.S코스에서 이 자동차와 싸워 이겨야 한다. 참고로 10년차에서는 '푸조의 205 터보 16'을 추천한다.

피아트

■ 131 아바스 랠리

세가랠리2에 등장하는 유일한 후륜구동(FR)방식의 자동차이다. 최고속도는 수준급이지만 가속력이 평균이하이며 선회각도는 다른 차량보다 못하다(생각외로 커브통과시의 속도저하는 적다). 뭔가 내세울 것이 없는 이 차량을 얻는 방법은 10년 챔피언쉽 모드에서 7년차를 1등으로 클리어하는 것. 재미있는 점은 란치아의 037 랠리와 똑같은 계기판을 쓴다는 것이다. 너무너무 재밌어서 표정이 굳어져 온다.

르노

■ 맥시 메간

이 자동차는 전륜구동(FF)이라는 구동방식을 채용하고 있다. 전륜구동은 구동방식의 특성상 그립력이 강한 편. 하지만 너무 강해서 두손 모아 빌어줘야 할 정도는 아니다. 핸들입력의 응답성은 최악을 달리지만 가속력과 최고속도는 평균이상을 기록하고 있다. 코스지도를 머리 속에 완전히 외운 시점에 쓰도록 하자. 숨겨진 자동차로 얻는 방법은 아케이드 모드를 클리어하는 것이다(완주만 하면 된다).

■ 알파인 A110

RR이라는 필자로서도 처음 보는 구동방식을 가지고 있다. 최하를 달리는 가속력을 가지고 있으며 그러면서도 최고속도까지 평균이하를 기록한다. 핸들입력의 응답성은 평균으로 설정되어 있으며 선회각도는 최고를 달리지만 최고에 다다랐을 경우 차체가 중심을 잃고 바깥쪽 벽에 부딪치는 일이 많다. 특이한 자동차 구조는 기어비에도 이어져 1단의 최고속도가 150km/h(이거 버그 아닌가…). 자동차 설정에서 손을 보지 않으면 구제불능인 이 차량을 사용할 플레이어는 과연 몇이나 있을까.

푸조

■ 306 맥시

극악의 조작성을 가지고 있는 전륜구동(FF) 자동차 중에서도 극악을 달리는 초상급자용 자동차. 코스를 달달 외우고 있지 않으면 절대로 추천해줄 수 없는 자동차로 가속력은 평균이상, 최고속도는 최강이라 일컬어지는 란치아의 '037 랠리'와 어깨를 겨룰 정도이며 핸들의 응답성과 선회각도는 세가랠리2에 나오는 자동차중 최악을 달린다. 그런다고 이것을 무시할 수는 없는데…. 그 이유는 현재 세가랠리2의 오피셜 홈페이지에서 실시되고 있는 타임어택의 상위권을 거의 이 차량과 037랠리가 휩쓸고 있는 것으로 알 수 있다. 어느 모로 보나 정말로 세가랠리2의 마스터만이 사용할 자격이 있다.

■ 106 맥시

306 맥시를 사용한 뒤 고개를 절래 절래 흔드는 플레이어들을 위해서(?) 준비된 자동차. 등장하는 자동차중 극악의 가속력을 가지고 있지만 선회각도나 핸들의 응답성은 '306 맥시'보다

조금 낫다. 하지만 별들이 모이는 세가랠리2에서는 거의 수집품 신세 밖에 되지 못한다. 10년 챔피언쉽에서 5년차를 1등으로 클리어하면 얻을 수가 있다. 절대적인 비추천 자동차.

■205 터보 16

상급자용 자동차로 핸들의 응답성은 최강을 달리며 선회각도도 상당한 수준에 이르러 있다. 가속력과 최고속도도 상당히 높은 편에 속하기 때문에 코스에 맞는 적절한 설정으로 거의 모든 코스에서 활약할 수 있을 것이다. 그립력이 거의 제로라는 단점은 실력으로 커버하자. 중급자 이하의 플레이어가 사용한다면 음주운전을 할 수도 있는 자동차이다. 이것을 사용하기 위해서는 10년 챔피언쉽 모드에서 8년차를 1등으로 클리어해야 한다.

SEGA RALLY 코스공략에 들어가기 전에

코스공략에서는 레이싱에서 사용되는 용어가 몇 개 나온다. 이것을 보고 난 뒤 코스공략의 설명을 보는 것이 좋을 것이다.

OUT-IN-OUT

사진과 같이 코스의 밖에서 코너에 들어가 코너의 안쪽을 통해서 코너의 바깥쪽으로 빠지는 것. 그립력을 최대한 살려 속도저하를 줄이면서 통과할 수 있다. OUT에서 IN으로의 과정에서는 액셀을 떼어주는 것으로 상당한 선회각도를 확보할 수 있다.

S자 커브를 통과하는 방법

첫 번째 코너와 두 번째 코너의 안쪽을 직선으로 통과하듯이 달리는 것으로 상당한 시간절약이 가능하다. 가끔은 이 방식이 안 통하는 S자 커브도 있다.

IN-OUT-IN

'ㄷ'자형 코스에 대응하는 것으로 사진에서 점선과 같이 이동하면 된다.

타임어택의 최강자가 되자! - 코스공략 -

이번호에서는 지난호에서 간략하게 소개했던 12개의 새로운 코스와 숨겨진 코스인 SUPER S.S를 공략하도록 하겠다. 기준은 타임어택 모드로 되어있으며 10년 챔피언쉽 모드에서는 각각의 기상조건이 추가되므로 기본적인 사항에서 약간 변형시켜서 플레이하자.

DESERT SS2

SELECT COURSE
DESERT LEVEL ★★★☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

세가랠리1의 초급코스, 2의 초급인 데저트 SS1보다 난이도가 조금 높은 편이다.

POINT 1

네비게이션이 잘못되어 있는 곳 중 하나

EASY RIGHT라고 말하지만 커브의 상황은 절대 EASY가 아니다. 어느 자동차를 막론하고 OUT-IN-OUT으로 빠져나가자.

POINT 2

체크포인트를 지남과 동시에 핸들입력을 시작하자

코스의 중간이나 왼쪽에서 체크 포인트라는 음성이 나오는 때와 같이 핸들입력을 해주자. 코스의 바깥쪽 부분이 약간 튀어나와 있기 때문에 안쪽으로 확실히 붙어줘야 바깥쪽에 부딪치지 않는다.

POINT 3

이 지점에서 핸들을 오른쪽으로 꺾어준다

커브가 나타나기 전에 점프를 3번 연속으로 하게 된다. 3번째 점프에서는 약한 S자 커브가 이어지기 때문에 코스의 중앙이나 왼쪽에서 핸들을 오른쪽으로 크게 꺾어두자. 커브를 통과할 때는 코스 바깥쪽에 있는 물웅덩이를 조심하자. 커브 통과시 코스 오른쪽에 붙는 것으로 마무리한다.

POINT 4

차량 사이즈에 의해서 난이도가 변한다

급격한 S자 커브가 있는 코스. POINT 3에서 곧바로 이어지며 "EASY LEFT"라는 네비게이션에서 EASY가 나오는 때와 동시에 핸들을 왼쪽으로 꺾어주자. 왼쪽커브를 통과할 때는 곧바로 오른쪽으로 핸들을 돌려줘야 한다. 난이도가 가장 높은 곳.

POINT 5

사진의 장소에서 "DAMP"라는 음성이 끝난 뒤에 바로 액셀을 떼면서 핸들을 오른쪽으로 꺾어주자. 커브통과시의 최저속도는 210km/h로 경우에 따라서는 220km/h도 가능하다. 속도를 줄이는 데에는 브레이크를 쓰지말고 액셀을 떼기만 하자.

이 코스에서 무난하게 클리어하는 시간대로는 첫 바퀴를 55초 정도에, 나머지는 50초정도를 기록하면 되며 명인의 명함을 내밀기 위해서는 첫바퀴와 나머지가 각각 53초대와 48초대를 기록해야 한다.

브레이크 입력은 전혀 필요없다

DESERT SS3

SELECT COURSE
DESERT LEVEL★★★★★
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

타임어택 모드에서는 비가 오는 기상변화가 추가되어 있으므로 참고하자. 그리고 S자 코스에서는 도로 자체가 기울어져 있어서 중간을 질러가는 방식을 사용할 경우 점프를 하고 곧바로 벽에 부딪치게 된다.

POINT 1

높이 점프하면 무조건 벽에 부딪치게 된다

앞에서도 말했다시피 코너의 가장자리에 완벽하게 접근하는 방법은 피해야 한다. 길도 그럭저럭 넓기 때문에 길의 중앙으로 진행하여 최소한 풀밭에는 들어가지 않도록 하자. 두 번째 S자 커브에서는 아이콘이 나옴과 동시에 기어를 3단으로 내리고 액셀을 뗀 뒤에 코스를 통과하자. 통과하는 때에 기어를 다시 4단으로 올리면 된다.

POINT 2

간단하기는 하지만 핸들입력이 시작하는 부분을 모르면 액셀을 떼고서 통과해야 한다. 오른쪽 커브가 끝난 뒤에는 길이 좁아지면서 왼쪽 커브가 이어진다. 왼쪽 커브를 통과하기 위해서는 아이콘이 나온 즉시 코스 오른쪽에서 핸들을 왼쪽으로 꺾어줘야 하며 다리중간에서는 핸들입력을 반 정도로 줄이자.

커브를 시작하는 지점만 알면 간단하다. 현재 사진이 나오는 장면임

POINT 3

거의 K RIGHT코너

네비게이터만을 믿고 그림으로 통과하려 생각했다면 한번쯤 "속았다!"라고 외칠만한 코스. 아이콘이 나왔다가 사라진 시점에서 기어를 3단으로 내리고 브레이크로 속도를 160km/h까지 줄인 뒤 사이드 브레이크를 사용하자. 사이드 브레이크는 눈앞에 코스가 보일 때까지 입력하고 있어야 한다.

POINT 4

만만하게 볼 수 없는 역'ㄷ'자 커브. 아이콘이 나왔을 때 기어를 3단까지 내리고 속도는 170km/h를 유지하면서 통과한다. 통과방법은 전형적인 IN-OUT-IN을 사용하면 된다.

POINT 5

POINT 1과 똑같은 경우이기 때문에 특별하게 언급은 하지 않겠다. 이것을 지난 뒤에 180˚커브가 이어진다.

POINT 6

이것으로 끝난 것은 아니다

드디어 나타난 180˚커브. 아이콘이 나타난 시점에서 기어를 3단으로 내리고, 속도를 160km/h까지 내린 뒤 사이드 브레이크를 사용하여 통과한다. 통과한 뒤에도 기어는 계속 3단을 유지시키자.

POINT 7

데저트 SS2에서 POINT 4에 등장하는 S자 커브와 비슷해 보이지만 커

DREAMCAST

브 자체가 급격하고 도로폭까지 좁아 신중을 기하지 않으면 무사하게 넘어 갈 수가 없는 코스. 기어를 3단으로 유지한 상태에서 속도는 170km/h내외로 통과한다. 통과시점에서 기어를 4단으로 올리자.

그 외로는 길이 넓어진 뒤에 오른쪽 커브가 'ㄷ'자형으로 되어있다는 것만 기억해두면 한바퀴를 돌게 된다. 첫 번째 바퀴의 경과시간은 1분 18초내외면 무난하고, 나머지는 1분 15초에서 1분 13초를 노리자.

데저트 SS2의 POINT 4와 비슷하지만 난이도는 높다

POINT 3

가장 어렵다

MOUNTAIN SS1의 마지막 난관인 S자 코너. POINT 2보다 도로폭이 줄어들었고 각도도 심하다. 코스의 중앙에서 시작한 뒤 아이콘이 나왔을 때 액셀을 떼고 너무 코스의 바깥쪽을 노리지 않게 주의하면서 통과한다.

POINT 3을 지나고 완만한 커브를 통과하면 한바퀴를 돌게 된다. 첫바퀴에는 1분 2초에서 59초까지, 2번째 이후로는 58초에서 55초사이로 통과하자.

MOUNTAIN SS1

SELECT COURSE
MOUNTAIN LEVEL ★★☆☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

전체적으로 포장도로 구간의 난이도는 낮지만 비포장도로 구간에서 S자 커브가 2개나 나오기 때문에 방심은 금물이다.

POINT 1

완만한 코스를 졸음운전으로 통과했다가는…

완만한 포장도로가 끝나고 비포장도로로 들어가려는 구간. 'CREST JUMP'라는 음성이 나오는 동안 액셀을 뗀다. 간단해 보이지만 이렇게 하지 않고서는 커브를 간단하게 넘어 갈 수가 없다. 진입할 때는 도로의 어느 곳에 있어도 상관없다.

POINT 2

비포장도로로 들어감과 동시에 액셀을 뗀다

첫 번째로 등장하는 S자 커브. 코스 오른쪽에서 붙어있다가 비포장도로로 들어가려는 순간에 액셀을 떼고 커브를 마친 뒤에 액셀을 다시 밟자. 이 뒤에 다시 S자 커브가 이어지므로 그것에 대비하여 코스의 중앙에 자동차를 위치시키도록 하자.

MOUNTAIN SS3

SELECT COURSE
MOUNTAIN LEVEL ★★★★★
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

POINT 1

앞이 안보인다

오른쪽에서 기다리다가

브레이크를 살짝 밟아 속도를 180km/h내외로 한 뒤 무조건 왼쪽으로 꺾는다

시작지점에서 아이콘이 나온 뒤 잠깐 왼쪽으로 꺾이려다 90˚커브가 이어지는데 여기서 점프 등의 여러 요인으로 속도저하를 경험하는 플레이어가 많을 것이다. 자세한 것은 사진을 참조하자.

POINT 2

폭이 좁은 길을 진행하는 곳으로 전형적인 OUT-IN-OUT으로 속도저하

없이 통과할 수 있다. 문제는 폭이 좁기 때문에 핸들을 꺾는 지점을 잘 잡아야한다는 것.

선회각도를 조금씩 올리자

POINT 3

가짜 180° 커브

아이콘을 보고 곧바로 기어변속, 브레이크 입력에 사이드 브레이크라는 커맨드를 사용할 필요가 「절대 없는」 커브이다. 사진에 있는 장소에서 OUT-IN-OUT으로 액셀을 떼고 통과할 수가 있다. 때에 따라서는 브레이크도 조금은 쓰자.

POINT 4

반드시 오른쪽으로 붙어있어야 한다

기어는 3단으로 변속, 브레이크로 속도를 150km/h로 맞추면서 사이드 브레이크를 입력한다

코너 통과, 차량이 점프대와 평행으로 될수록 점프높이가 낮아진다

가짜 180° 커브를 통과하고 구불구불한 길을 지난 뒤 왼쪽으로 진정한 180° 커브에 점프대까지 준비되어 있는 황당한 코스. 커브가 시작되기 전에 도로의 오른쪽으로 최대한 많이 붙어있으면 코스를 쉽게 돌 수가 있다. 코너를 도는 방법은 사진을 참조하자

POINT 5

지금 시점에서 속도를 180km/h까지 브레이크를 사용해서 줄여줘야 한다

SS1과의 중복구간을 지난 뒤 다시 SS3의 코스로 들어가고 만나게 되는 커브. 각도가 상당히 크기 때문에 속도를 미리 줄여두지 않으면 바깥쪽 벽에 부딪쳐버리게 된다. 속도를 줄인 뒤 커브 통과시에 액셀을 반 정도 밟아주면 좋다. 참고로 여기서부터 SS3의 좁은 길을 주행할 때 기어는 3단으로 고정시키자.

POINT 6

오른쪽은 점프대로 되어있다. 역시 평행에 가까워질수록 점프하는 높이는 낮아진다

길고 긴 좁은 길을 벗어나 SS1과의 중복 코스로 접어드는 찰나에 등장하는 직각 커브. POINT 4에 등장했던 것과 같이 오른쪽으로 꺾어지는 곳이 점프대로 되어있다. 물론 POINT 4와 같이 어렵긴 하지만 점프 높이의 조절은 가능하다.

이것으로 1바퀴를 돌게 된다. 첫 번째 바퀴에서는 1분 11초 이내로 들어오고 그 이후로는 1분 7초 이내로 들어오면 무난할 것이다. 기록이 갱신될만한 부분이 여러 곳에 있으므로 계속 노력해보자.

SNOWY SS1

눈과 얼음으로 덮여있는 코스로 도로폭이 넓고 그립보다는 미끄러지는 가운데에서 주행을 하게 된다. 대부분의 지점에서는 핸들을 좌우로 꺾어주는 것만으로 통과할 수가 있다. 여기서는 그런 가운데에서도 속도를 조금만 줄여도 되는 곳을 집어보도록 하겠다.

POINT 1

사진의 부분에서 오른쪽으로 강하게 꺾고들자

K RIGHT라고 네비게이션이 나오지만 간단하게 OUT-IN-OUT으로 통과할 수 있다. 오른쪽으로 핸들을 꺾기 시작하는 지점은 사진을 참조하자.

POINT 2

점프를 할 때는 뒷처리도 생각하자

S자 커브에 가까운 코스. 꺾어지는 각도는 크지 않지만 왼쪽으로 꺾은 뒤에 점프를 하고 오른쪽으로 꺾는 부분이 있다. 점프를 할 때 너무 왼쪽으로 치우치지 않게만 하면 무리 없이 통과할 수 있을 것이다.

POINT 3

아이콘이 나오자마자 왼쪽으로 180° 커브를 도는 곳이다. 기어는 4단을 유지한 상태에서 가능한 오른쪽으로 붙었

다가 아이콘이 나타남과 동시에 왼쪽으로 속도는 최저 160km/h로 내린 뒤 사이드 브레이크를 사용한다. 코너 통과시의 최대속도는 175km/h를 넘어간다. 이것을 통과한 뒤에 속도계가 170km/h를 가리키고 있다면 3단으로 변속하여 속도를 올리도록 하자.

이것으로 1바퀴를 돌게 된다. 첫 번째 바퀴에서는 40초에서 37초대로 들어올 수 있으며 나머지는 36초에서 34초대까지도 가능하다. 이 코스는 코스 공략전에 설명되어있는 'ㄷ'자커브 통과법과 OUT-IN-OUT을 충실히 익히고 있다면 간단하게 적용할 수 있는 곳이다.

도로 사정 탓인지 고속으로 넘어갈 수가 있다

SNOWY SS2

SELECT COURSE
SNOWY LEVEL ★★★☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

이 코스는 전체의 반 가까이가 제설된 포장도로로 되어 있다. 포장도로와 눈길사이에는 얼어붙은 길도 조금씩 들어가 있으며 타이어의 표준장비는 눈길용으로 맞춰져 있다. 눈길에서 대부분의 급커브가 등장하는 관계로 타이어를 바꿔 끼울 필요는 없지만 빙판길과 제설된 길에서는 타이어의 특성상 보통보다 많이 미끄러지게 되므로 눈길을 달릴 때보다 2배 정도는 조심을 해야할 것이다.

POINT 1

사실 아무런 문제가 없어 보이지만 포장도로에 스노우 타이어라는 말도 안되는 조합이기 때문에 어쩔 수 없이 다루게 되었다. 속도가 낮은 첫 번째 바퀴의 경우는 코스 바깥에 치워져 있는 눈(여기서는 코너 특성상 왼쪽에 치워져 있는 눈을 뜻한다)에 4개의 바퀴중 하나를 밟아가거나 철저하게 OUT-IN-OUT을 지키는 것이다. 철저하게 지키지 않으면 일부러 속도를 줄여서라도 피해를 줄여야 한다.

포장도로에서 스노우 타이어를 쓴다면 자동차가 어떻게 되는지를 몸으로 느낄 수 있는 곳이다

POINT 2

SNOW SS1의 180˚코너와 같이 고속으로 통과할 수 있다. 사진의 시점에서 브레이크와 사이드 브레이크 입력을 시작한다

SNOW SS1에서 POINT 3와 같이 고속으로 통과할 수 있는 급(?)커브. 사진의 장소에서 브레이크와 사이드 브레이크 입력을 시작하자. 브레이크로 줄이는 속도는 최저 160km/h까지이다.

POINT 3

POINT 1과 같이 타이어와 도로의 궁합이 상극일 때 일어나는 비극중 하나이다. 가능한 오른쪽으로 붙어있다가 왼쪽으로 꺾으면서 액셀에서 손을 떼는 것만으로 간단하게 넘어갈 수 있다.

커브 통과에 실패하면 이렇게 날아다닐 수도 있다

POINT 1과 3이 타이어와 도로의 궁합문제로 일어나는 문제라는 것만 제외하면 난이도는 SNOW SS1에 비해서 그다지 어렵지는 않다. 첫 번째 바퀴는 52초 이내, 나머지는 49초 이내로 들어오면 무난하게 된다. 물론 여기서 3초 이상의 기록갱신은 가능하다.

MUDDY SS1

SELECT COURSE
MUDDY LEVEL ★★☆☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

왠지 흙탕물이 튀어 다니는 느낌을 주는 코스(점점 더러워지는 차체의 연출이 불만하다). 하지만 아직 SS1이기 때문에 커다한 문제는 없다. 기상조건에 따라서 공략법이 엄청나게 바뀌게 되며 지면상태를 잘 파악해서 돌아다니자.

OUT-IN-OUT으로 간단하게 통과가 가능하다

POINT 1

포장도로가 오른쪽으로 완만한 커브를 돌면서 비포장도로로 바뀐 뒤 곧바로 왼쪽 직각커브. 처리법은 간단하

게 OUT-IN-OUT뿐이다. 문제는 현재 장착중인 타이어와 도로와의 궁합 문제뿐.

POINT 2

SS1만의 길에 들어선 뒤 바로 나타나는 오른쪽 커브. 각도가 시간이 지날수록 늘어나기 때문에 밖에서 천천히 돌다가 중간정도 지나면 안으로 파고들자. 이것을 통과하면 곧바로 왼쪽 직각커브에 대비하여 자동차를 코스 오른쪽에 위치시켜야 한다. 그렇게 되면 왼쪽 직각커브는 OUT-IN-OUT으로 통과할 수가 있다.

각도는 조금씩 늘어나게 된다

MUDDY SS2

SELECT COURSE
MUDDY LEVEL★★★★☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択, Aボタンで決定してください。

MUDDY SS1에서 약간 어려운 코스가 플러스 된 것으로 SS1과 중복되는 곳이 꽤 많다. SS1과 중복되는 곳은 여기서 다루지 않기로 한다.

POINT 1

시작하자마자 이어지는 분기. 왼쪽 직각커브로 도로폭이 넓기 때문에 오른쪽으로 붙어있다가 아이콘이 나오는 것에 맞춰 왼쪽으로 꺾어주면 된다. 어렵지 않으므로 사진은 생략한다.

POINT 2

빙글빙글 도는 것을 끝내고 다시 SS1과의 중복코스로 들어가는데 점프대에서 지면에 닿자마자 곧바로 왼쪽으로 꺾어줘야 한다. 그립만으로 충분히 버틸 수가 있기 때문에 가능한 오른쪽에 붙어있는 것을 추천한다. 코너를 통과하기 전에 자동차가 왼쪽이나 중앙에 있으면 액셀을 떼고 코너를 통과하자.

다리로 들어가기 때문에 똑바로 하지 않으면 속도가 많이 줄어들 것이다

POINT 3

다리를 건넌 뒤 곧바로 이어지는 S자 코너. 다리에서 가능한 길의 오른쪽으로 붙어있다가 액셀을 떼면서 핸들을 입력해주자. 특별히 브레이크를 밟을 필요는 없다.

MUDDY SS1과 중복된 코스를 같이 돌다 한바퀴를 돌게 된다. 변화무쌍한 조건을 가지고 있기 때문에 첫 바퀴는 최저 1분 14초 이내로 들어오자. 나머지 두 바퀴는 1분 9초 이내로 들어와야 어디 가서 "나 세가랠리 하는 사람이오!"라고 말할 수 있는 것이다.

MUDDY SS3

SELECT COURSE
MUDDY LEVEL★★★★★
SS1 SS2 SS3
左右で選択, Aボタンで決定してください。

타입어택에서는 비가 오는 기상설정이 추가되어 있다. 여기서는 그것을 기본으로 하여 공략하기로 한다. SS1과 SS2와의 중복부분은 다루지 않겠다. 그 외에 속도가 200km/h를 넘어가는 일이 별로 없고 180° 커브가 3개나 등장하는 관계로 기어비는 가속 중심으로 맞춰놓자.

POINT 1

이것은 SS1의 POINT 1과 똑같은 코스이다. 물론 도로와의 궁합은 여기서 최악을 달린다. 기본적인 OUT-IN-OUT이라고 쓰겠지만 이것이 제대로 지켜질지는 미지수.

POINT 2

SS1의 코스를 달리던 도중 갑자기 나타나는 180° 회전코너. 도로폭이 차량 1대가 들어가고 약간 남을 정도밖에 안되기 때문에 도가 트지 않는한 코너 통과시의 속도는 120km/h가 된다. 아이콘이 나옴과 동시에 기어변속, 브레이크와 사이드 브레이크를 동시에 쓰면서 오른쪽에서 파고 들어가자.

도로폭이 엄청나게 좁다

POINT 3

역시 180° 코너는 남자의 로망! …그런데 '로망'은 무슨 뜻일까?

간단한 선회 끝에 만나게 되는 왼쪽 180° 코너. POINT 1때와 같이 아이콘이 나타나는 것과 동시에 기어를 3단으로 변속, 브레이크로 속도를 150km/h내외로 줄인 뒤 사이드 브레이크로 선회각도를 늘리는 커맨드를 입력하자. 180° 코너라고 하지만 거의 V자에 가깝게 느껴진다.

POINT 4

다시 나타나는 180° 코너. 이쯤 되면 기어는 3단으로 변속, 브레이크입력+사이드 브레이크 입력이라는 커맨드가 자연스럽게 몸에 배어있어야 할 것이다. 입력시기는 다리를 건넌 직후. 그 뒤가 되면 늦는다. 코너 통과시의 적정속도는 100km/h이다.

POINT 5

불안해도 브레이크를 밟으면 절대 안된다

POINT 5을 지나고 나서 울퉁불퉁한 길을 지나다가 나오는 가짜 180° 커브이다. 간단하게 왼쪽에 붙어서 "OPEN HAIRFIN RIGHT!"라는 말이 끝나고 0.5초정도 뒤에 오른쪽에서 전형적인 OUT-IN-OUT을 이용하면 되며 웬만하면 액셀을 떼고 진행하자. 액셀을 밟고서 통과할 수 있다고는 생각되지만 검증되지는 않았다.

POINT 6

POINT 1때와 같이 갑작스럽게 나타나는 커브이다. 아이콘이 나옴과 동시에 커맨드 입력을 시작하자. 코너 통과시의 적정속도는 130km/h이다.

POINT 7

SS1의 POINT 2와 똑같은 구간이므로 특별히 언급은 하지 않겠다. 그냥 이 구간을 통과한다는 것만 알아두자.

이것으로 SS1과 SS2의 중복구간을 거쳐 한바퀴를 돌게 된다. 첫 번째 바퀴에서는 1분 33초 이내로 들어오고 나머지는 1분 28초 이내로 들어올 수 있을 것이다. 앞에서 제시한 수치는 10년 챔피언쉽 모드에서의 최저수치이며 명함을 내밀기 위해서는 여기서 3초 정도를 빼도록 하자.

이 맵은 다른 곳과는 달리 SS1과 SS3, 그리고 SS2가 서로 주행하는 방향이 다른 관계로 플레이 감각까지 달라져버리게 된다. 이번 ISLE SS1의 경우는 비가 온다는 기상조건이 추가되어 있다. 다행이라면 타이어의 초기설정이 '제대로' 되어 있다는 것 정도?

POINT 1

도로사정까지 겹쳐있기 때문에 액셀을 떼고 주행하면 놀랄 정도로 자연스럽게 넘어갈 수가 있다

간단한 오른쪽 커브이기는 하지만 그외의 도로조건 때문에 감속주행이 필요한 구간이다. 코스 통과의 해법은 전형적인 OUT-IN-OUT이다.

POINT 2

POINT 1을 통과한 뒤에 오른쪽으로 붙어있으면 통과하기가 수월해진다

POINT 1을 통과한 뒤에 1초 정도 있다가 만나는 S자 커브. SS1이니 만큼 코스 자체의 난이도가 높지는 않지만 비가 오기 때문에 신중을 기해야 하는 곳이다. 터널에서 항상 오른쪽으로 붙어있으면 별 문제없이 넘어갈 것이다.

그 외로는 다리를 건넌 뒤 'ㄷ'자 코스를 만나는 것 정도로 한바퀴를 돌게 된다. 첫바퀴에는 56초, 나머지는 52초 이내의 기록을 가져야한다. 물론 여기서 2초 이상의 기록갱신은 가능하다.

ISLE SS1

SELECT COURSE
ISLE LEVEL ★☆☆☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

ISLE SS2

SELECT COURSE
ISLE LEVEL ★★★☆☆
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

처음부분은 별로 차이가 없어 보이지만 중간부분에 좁은 길을 통과하기 때문에 세리카와 같이 앞 뒤 길이가 긴 차량으로 주행하는 것은 정말로 '죽을 맛'이다. 주행시간이 밤이기 때문에 50미터 바깥의 코스는 전혀 보이지 않으며 오로지 네비게이터에 의존해야 한다. 그나마 네비게이터의 정보가 정확한 것도 아니기 때문에 SS2이지만 자세하게 다뤄보겠다.

POINT 1

'ㄷ'자 코스이다. IN-OUT-IN으로 무리 없이 통과할 수 있다. 네비게이션은 없음.

POINT 2

완만한 S자 코스. 오른쪽으로는 다리로 이어지기 때문에 다리에 진입하기 전에는 계속 방향키를 입력하고 있자. 선회각도가 불안하다면 액셀을 떼어보자.

POINT 3

음성이 끝나고 아이콘이 사라진 뒤에 왼쪽으로 꺾자

오른쪽으로 한번 꺾인 뒤 다시 오른쪽으로 꺾는 코스. 네비게이션은 왼쪽으로 길이 꺾어진다고 말하는데 그것에 절대로 속지말자.

POINT 4

POINT 3에서 곧바로 이어지는 곳으로 처음에 선회지점을 잘못 잡았을 때는 액셀을 떼어주는 것만으로 선회각도를 늘릴 수가 있다.

POINT 5

왼쪽으로 약간 꺾였다가 오른쪽으로 강하게 꺾는 S자 코스. 오른쪽으로 들어갈 때는 길이 좁아지기 때문에 코스중앙을 따라서 주행하자. 바깥쪽(왼쪽)으로 밀려난다고 생각되면 주저하지 말고 액셀에서 손을 뗀다.

POINT 6

약한 왼쪽 커브 뒤에 나타나는 긴 오른쪽 커브. 왼쪽커브보다는 약간 길게 느껴지며 다리로 이어지기 때문에 마무리는 오른쪽으로 하자. 다리에서는 가능한 왼쪽으로 붙는다.

머뭇거리지 말고 방향키를 계속 입력하라

POINT 7

좁은길로 들어가기 시작하는 오른쪽 직각커브와 곧바로 이어지는 구불구불한 길이다. 여기서는 곧바로 왼쪽 급커브로 이어진다. 직각커브 통과시의 적정속도는 180km/h. 190km/h까지도 가능하지만…

POINT 8

POINT 7에서 곧바로 이어지는 왼쪽 급커브. 오른쪽으로 붙어있지 않을수록 난이도는 올라간다. 여기서부터 POINT 10까지는 기어를 3단으로 고정시키자.

POINT 9

2번 등장하는 ISLE SS2 최고난이도의 구간으로 엄밀하게 말하면 'ㄷ'자 코너에 가깝다. 코너 통과시의 적정속도는 160km/h이다.

POINT 10

가벼운 오른쪽 커브가 2번 연속으로 나온다. 길이 좁기 때문에 철저한 관리가 필요하며 이쯤에서 기어를 4단으로 올리자.

그 뒤 가벼운 왼쪽 커브를 돈 뒤에야 1바퀴를 돌게 된다. 앞이 보이지 않는다는 것과 세가랠리2에 등장하는 코스중 가장 폭이 좁은 길을 갖고 있어서 주로 사용하는 차가 비만계열(?)이라면 고생을 바가지로 하게 된다. 첫 번째 바퀴에서는 1분 14초, 이후에는 1분 10초 정도로 들어오도록 하자. 차량의 사이즈에 따라서 난이도와 기록에 차이가 있게 되며 이 기록은 3초 이상 단축이 가능하다.

ISLE SS3

SELECT COURSE
ISLE
LEVEL★★★★★
SS1 SS2 SS3
左右で選択、Aボタンで決定してください。

도로사정은 SS2에 비교할 수 없을 정도로 좋지만 코스 자체의 난이도가 높은 탓에 역시 고생을 하게 된다. 중반이후에 산으로 올라가 있는 부분만 잘 넘기면 된다. SS1과의 중복 부분은 급커브가 나오지 않으므로 언급하지 않겠다.

POINT 1

액셀을 떼어주면 쉽게 넘어간다

SS3만의 코스로 넘어간 뒤에 바로 등장하는 코너. OUT-IN-OUT을 이용하되 액셀을 뗀 상태에서 통과하자. 입력이 떨어진 액셀은 다리를 건너기 조금 전에 다시 밟으면 된다.

POINT 2

180˚커브라고는 하지만 액셀을 떼기만 한 상태에서 OUT-IN-OUT으로 통과하면 된다. 절대로 속도를 줄일 필요가 없다. 기어는 3단으로 내린 뒤 계속 유지시키자.

거의 180˚ 커브

POINT 3

POINT 2를 지나고 나서 왼쪽 커브를 지난 뒤 펼쳐지는 완벽한 180˚커브. 브레이크를 밟으면서 사이드 브레이크도 같이 입력해주자. 코너 통과시의 적정속도는 100km/h이다. 이후에도 각각 좌우로 180˚커브가 2개나 이어진다. 그 뒤에는 SS1의 중복이기 때문에 언급하지 않겠다. 전체적으로 속도유지에 신경을 쓰고 첫 바퀴에는 1분 5초, 나머지는 1분 3초 이내에 들어오자. 이 코스를 달리는 자동차는 핸들의 응답성이 아주 좋은 녀석이어야 한다.

SUPER S.S

SELECT COURSE
SUPER S.S. LEVEL★★★★★
3LAPS FREE RUN
左右で選択、Aボタンで決定してください。

세가랠리2에서 최강의 코스. 도로상태, 코너 등이 정말로 멋지게 구성되어 있어 초보자들에게는 좌절을, 숙련자들에게는 도전의욕을 불태우게 한다. 타임어택에서의 자동세팅은 타이어가 잘못되어 있으므로 바꿔야 한다. 기어비는 본문을 보면 알겠지만 200km/h를 넘는 구간이 한 손으로 셀 수 있을 정도이기 때문에 가속중심으로 설정해놓아야 한다. 코스의 전체적인 난이도는 포장도로 구간은 OUT-IN-OUT이라는 간단한 구조지만 일반 브레이크를 사용하는 것보다 사이드 브레이크를 사용하여 선회각도를 늘리는 것이 가장 이상적이다(안쪽에서 진입한다면 브레이크도 써줘야 한다). 이제부터 코스의 여러 곳에 흩어져 있는 좌절포인트에 대해서 공략하도록 하겠다.

밤이지만 가로등이 있어 답답한 정도까지는 아니다

POINT 1

시작하고 나서 S자 커브를 지난 뒤 만나는 왼쪽커브. S자 커브는 어렵지 않으므로 넘어가겠지만 왼쪽커브는 S자 커브 다음에 나오는 구불구불한 길을 지나서 들어가는데 확실히 OUT-IN-OUT이 아니면 속력을 많이 잡아먹게 된다. 코너 통과시 적정속도는 최대 160km/h. 이것이상이 되면 오른쪽 벽과 부딪치게 된다.

사이드 브레이크를 입력하고 있지

POINT 2

POINT 1을 지난 뒤 가벼운 S자 코너뒤에 나타나는 왼쪽커브. 커브의 길이가 POINT 1의 2배가 되기 때문에 계속 사이드 브레이크 버튼을 누르고 있어야 한다.

POINT 3

POINT 2와 같이 왼쪽커브가 등장하는데 여기서의 문제는 코스의 중간이후가 아스팔트에서 그립력이 최하인 진흙바닥으로 바뀌는 점이다. 코너 통과시의 최대속도는 최대 155km/h이다.

POINT 4

POINT 3에서 바로 이어지는 180° 코너. 거의 V자에 가까운 구성에 도로사정까지 겹쳐서 코너 통과시 최대속도는 100km/h이 된다. 기어는 3단으로 맞춰놓아 코너 통과 뒤의 가속을 준비하자.

POINT 5

도로가 아스팔트로 바뀐 뒤 만나게 되는 왼쪽커브. 진입직전의 최고속도는 180km/h내외이며 코스 오른쪽에서 사이드 브레이크를 쓰면서 OUT-IN-OUT을 노리자. 코너 통과시의 최대속도는 170km/h정도로…

POINT 6

POINT 3과 같은 코너이지만 진흙길은 마지막 부분에 만나게 되므로 크게 미끄러질 걱정은 없다.

POINT 7

POINT 6을 지난 뒤 구불구불한 도로를 그립으로 통과하고 만나게 되는 마지막 180° 코너. POINT 4때와 같이 코너 통과시 최대속도는 100km/h이 된다. 기어도 3단으로 맞춰놓아 코너 통과 뒤의 가속을 준비해야한다.

첫바퀴는 55에서 52초, 그 이후로는 52초에서 50초 이내에 들어와야 한다. 선회능력이나 핸들의 응답성이 낮은 자동차는 이 코스에서 엄청나게 고전할 것이며 추천하는 자동차는 푸조의 205 터보 16이다. 출현조건은 10년 챔피언쉽 모드에서 10년차를 1등으로 클리어한 뒤 나오는 이 코스를 '접하기만'하면 된다. 만약 037 랠리와의 대결에서 패했다면 여기서 실력을 올린 뒤에 다시 10년차에 도전하자.

우승의 기쁨

© SEGA

COMBOY64

악마성의 명성은 이대로 끝날 것인가?

악마성 드라큘라 -묵시록-

86년 처음 등장한 악마성 드라큘라 시리즈. 최신작인 「월하의 야상곡」이 잊혀져갈 때쯤 해서 나온 3D의 「악마성 드라큘라 —묵시록—」. 일본 발매일에 앞서 해외 영문판 버전이 국내에 먼저 수입되었다. 고풍스러운 그래픽과 음악으로 많은 사랑을 받았던 악마성이 3D로 표현된 후에도 인기를 누릴 수 있을 것인가?

제작사 : 코나미
장 르 : 액션
발매일 : 2월 5일(국내 발매일)
발매가 : 90,000원
수입원 : 한국 코나미

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

조작방법

B버튼
취소, 통상 공격

R버튼
록 온, 시점 변화

C버튼
- UP : 1인칭 시점 변화
- LEFT : 근접공격
- RIGHT : 조사, 행동
- DOWN : 서브웨폰 공격

Z버튼
앉기

3D 스틱
이동

A버튼
결정, 점프

특수행동

* 슬라이딩 : 3D 스틱 입력 중 Z버튼
* 앉아 걷기 : Z버튼 입력 중 3D 스틱
* 매달리기 : 매달릴 쪽으로 점프, 점프 버튼 누른 채로 매달릴 쪽으로 3D스틱 입력.
* 올라서기 : 매달리기 상태 중 3D 스틱을 위로 입력.
* 매달려 이동하기 : 매달리기 상태에서 3D 스틱 좌, 우로 이동.

아이템

구운 소고기(Roast Beef) - HP 80% 회복

구운 닭고기 (Roast Chiken) - HP 50% 회복

정화제(Purifying) : 뱀프(VAMP) 상태를 치료

해독제(Cure Ampoule) : 독(POISON) 상태를 치료

썬 카드(Sun Card) : 시간을 6시로 바꾼다

구급 상자(Healing Kit) : HP 100% 회복, 상태 이상 치료

문 카드(Moon Card) : 시간을 18시로 바꾼다

공략에 들어가기 전에

낮과 밤이 다르다!

이 게임은 플레이 도중 계속 낮과 밤이 바뀐다. 밤이 되면 적들의 내구성이 강해지고 출현도 잦아진다. 또한 낮과 밤에 따라 열 수 있는 문도 있으며 이벤트도 달라진다. 이점을 명심하고, 공략에서는 시간을 24시간제로 표시하였다. 즉, 낮 시간은 6시부터 18시까지이고 밤은 18시부터 6시까지다. 자정은 0시로 표시하였다.

화면 좌측 상단에 시계를 보면 밤과 낮을 알 수 있다

시점 변화는 이렇게!

이 게임은 필드 상에서의 자유로운 시점 변화가 없다. 다만 적을 록 온 시키는 R버튼에 의해 시점을 무리하게 바꿀 수는 있다. 전투에 들어가 R버튼을 누르면 자동적으로 적을 포착하게 된다. 하지만 전투 중이 아니라면 주인공이 바라보고 있는 쪽으로 시점이 바뀐다. 앵글이 강제로 고정되어 있는 부분이 많으므로 시점 변화보다는 감각에 의해 플레이해야 하는 때가 많다.

클리어 하고 나면?

노멀 모드로 클리어하고 나면 하드 모드가 생기고 클리어 한 캐릭터의 새로운 코스츔을 고를 수 있게 된다. 하드 모드는 적들이 좀 많아지는 것을 제외하고는 전체적으로 노멀 모드와 차이가 없다. 새로운 코스츔은 캐릭터 선택 화면에서 3D 스틱을 위로 한 채로 캐릭터를 선택하면 된다. 또 한가지. 게임 안에서 스페셜 아이템을 발견할 수 있다. 색깔이 약간 다른 보석인데 이것의 용도는 알 수 없지만 클리어 시 데이터에 세이브 되는 것으로 보아서는 모두 모았을 때 뭔가 좋은 일이 생길지도….

캐릭터별 공략

본래 액션 게임은 굳이 공략을 필요로 하지 않는다. 모든 것은 스스로 풀어가야만 진정한 재미를 느낄 수 있고 더우기 이런 악마성과 같은 어드벤처 형식의 게임은 수수께끼를 풀어나가는데 있어 플레이어 스스로의 노력과 시간을 필요로 한다. 때문에 공략은 정말로 막힌다고 생각될 때에만 보도록 하자. 공략에서는 게임 클리어에 목적을 두었으므로 세세한 사항까지는 설명하지 않는다(예를 들어 숨겨진 아이템 같은 것). 항상 주위를 관찰하며 수상한 곳에서는 도전해 보는 자세로 게임에 임하자. 공략 소프트가 영문판이기 때문에 대사 내용은 일본판과 뉘앙스가 다를 수도 있음에 유의할 것!

라인하르트 슈나이더 편

프롤로그

19세기 중반 트랜실바니아 왈라키아 지방. 이 평화롭고 풍요로운 시대에 고대의 공포가 되살아나리라고는 아무도 예견치 못했다. 하지만 전설은 건재했고 이제 곧 이 지역은 다시 암흑 속으로 빠질 것이다. 사람들은 다시 사악하게 변해갔고 악의 군주의 영혼을 봉인한 결계는 약해져 갔다. 그의 성 깊숙한 곳에서 그가 1세기에 걸친 봉인에서 움직이기 시작했다. 드라큘라 백작이 깨어난 것이다.

라인하르트 슈나이더…….

뱀파이어 헌터인 고대 벨몬트 일족의 후손. 그의 피는 그를 드라큘라 백작의 힘에 맞서도록 운명지었다. 조상들의 성스러운 채찍을 휘두르는 젊은 뱀파이어 헌터의 모험이 시작된다.

이제부터 무한 반복학습에 들어가겠습니다!

스테이지 1 침묵의 숲(Forest of Silence)

성으로 들어가는 진입로에 펼쳐진 침묵의 숲. 전체적으로 외길이나 다름없으니 길을 헤메는 일은 없을 것이다. 무엇보다도 일단 조작감에 익숙해지는 것이 중요하다. 이 게임은 조작의 숙련도에 따라서 생명이 좌지우지되기 때문에 확실하게 연습해 두는 것이 좋다. 벼락이 친 나무를 뛰어넘으면 등불(?)이 보일 것이다. 모든 악마성 시리즈가 그러하듯이 이것은 아이템 박스(?)! 왼쪽 기둥 위에도 등불이 있으니 매달리기 테크닉을 이용해 올라가 보자. 앞으로 이런 지형이 자주 나올테니 캐릭터의 점프거리와 3D 스틱의 조절감을 완벽하게 몸에 익히는 것이 좋다(말이 쉽지 한 번은 죽어봐야 알 수 있는 곳이 수두룩하다).

아이템 박스인 등불(?)

메달려라! 이건 톰 레이더가 아닐텐데……

조금 더 길을 진행해 가면 이벤트가 일어난다.

슈나이더 : 이미 숨을 거뒀다……이곳 주민인가?

해골이 수상하다!

살았니? 죽었니?

살았다!

스켈레톤들과의 첫 전투다. 우선은 어느 정도 거리를 확보해두고 R버튼과 채찍의 공격 거리를 가늠해보자. 굳이 R버튼을 누르지 않아도 채찍은 약간의 호밍이 있다는 것도 명심하자. R버튼을 누르면 원하지 않는 시점 변환이 생길 수도 있으니 이 방법을 쓰는 것이 좋을 수도 있다. 전투를 끝내고 거대한 문으로 들어가려고 하면 첫 보스가 출현한다.

호호호! 언니가 이뻐해 줄께! 찰싹 찰싹!

문의 문장을 근접공격으로 파괴하자

거대한 몸집, 세 개의 눈! 도대체 무슨 생물의 뼈인가!

도망치는 보스를 뒤로하고 다리를 건너가면 앞으로 꿈에도 그리워하게 될 세이브 포인트, 즉 화이트 쥬엘(White Jewel)이 보일 것이다. 경고하지만 세이브 포인트에서는 일단 무조건 세이브 해두는 것이 좋다. 언제 어디서 어떻게 죽을지 모르는 이 게임에서 유일하게 믿을 수 있는 보증 수표라면 바로 이 세이브 포인트 뿐이다.

BOSS 거대 스켈레톤

내석의 타겟은 척추 윗부분이다. 때문에 R버튼을 누르고만 있으면 내석이 소환해내는 스켈레톤만을 공격하게된다. 즉 점프 공격이 필요하게된다는 말. 공격이라고는 손에 든 커다란 곤봉을 휘두르는 것이지만 적군과 아군을 가리지 않는 공격이기 때문에 오히려 플레이어에 도움을 준다. 아무튼 소환해내는 스켈레톤들을 열심히 부숴서 아이템을 모으는 것에 주력하는 것이 좋을 것이다.

○R버튼이 듣지 않는다! 점프 공격!

○죽지 않고 도망가는 보스. 보기 보단 근성 있다

오옷! 화이트 쥬엘!

세이브 포인트 앞의 문은 다른 루트에 있는 장치를 건드려야 한다. 이런 문이 앞으로 두개 더 등장하고 역시 같은 방식으로 열어줘야 한다.

이 길로 가면…

다리 건너편에 기계장치가 있다. 이것을 가동!

문이 열렸다!

○중간 보스가 등장! 잡히면 안돼!

여기에서 중요한 것 한 가지! 첫 번째 문을 열고 두 번째 문으로 가보면 역시 문이 닫혀있는 것을 볼 수 있다. 주위의 납골당(?) 비슷한 곳의 관들을 부수며 아이템을 얻은 뒤 다른 길로 가보면 다리 옆에 등불이 보일 것이다. 이것을 어떻게 먹을 것인가. 정답은 보이지 않는 길이 있으므로 그냥 걸어가면 된다.

관을 부수면 아이템이!

○다리 옆의 등불이 보이는가!

어떻게 할 것인가? 과감하게 전진하자!

왜 분수대에 고기가 감춰져 있는 건가!

문을 모두 열고 들어가면 아까 도망쳤던 스켈레톤이 다시 등장한다.

이 녀석 정말 끈질기군!

BOSS 거대 스켈레톤

이번에는 오토바이를 타고 나오는 부하 스켈레톤들이 나타난다. 우선은 이 녀석들을 해치우고 나서 처음과 같은 방법으로 보스를 쓰러뜨리자!

오토바이! 그러고 보니 19세기 중반이었다

발전이 없는 녀석! 원 패턴이로군!

보스를 해치우고 나면 드디어 성으로 들어갈 수 있게 된다.

다리가 내려온다

가보니 또 문이 닫혀있고…

이번엔 성문도 닫힌다. 함정인가?

스테이지 2 성벽(Castle Wall)

눈앞의 문을 열고 앞으로 나아가는 것이 이 스테이지의 목적이다. 일단 양옆의 문을 통해 좌, 우의 탑으로 올라가 기계장치를 가동시켜야 한다. 왼쪽 문은 잠겨있으니 우선 오른쪽부터. 문을 열고 들어가면 본격적인 액션 스테이지가 펼쳐진다. 여느 액션 게임에 나오는 여러가지 트랩들이 플레이어를 절망에 빠지게 한다. 하지만 차례차례 도전하다보면 교육의 왕도라는 반복 학습의 극치를 달릴 수 있게 될 것이다. 일단은 주의할 포인트들만 사진으로 소개해 보겠다.

일단은 세이브! 기본이다!

저 멀의 등불이 보이는가?

점프하기 전에 메두사의 머리들이 날아오나 확인하자!

탑을 다 올라가면 문이 보인다. 열고 들어가면 보스가 기다린다.

BOSS 뼈들의 기둥

이 녀석을 공략하기는 상당히 힘들다. 기본적으로는 녀석의 주위를 빙글빙글 돌면서 공격하는 것이지만 어느 정도 대미지를 입으면 폭주를 일으키기 때문에 어느 정도의 대미지는 각오하고 속전속결로 끝내는 것이 좋다. 일단 서브 웨폰으로 싸우는 것이 좋고 브레스를 뿜을 때에는 무조건 멀리 도망치고 보자. 물리치고 나면 무수한 아이템이 나오니 힘내자!

서브 웨폰으로 원거리 공격을 가하자! 성수도 괜찮지만…

곧게 변하면 폭주를 일으킨 것이다. 일단 튀고 보자!

한 마리가 죽으면 무수한 아이템이! 하지만 지금은 참자

보스가 감싸고 있던 톱니바퀴를 가동시키면 닫혀져 있는 문의 한쪽이 열린다. 일단은 열려지는 옆문을 통해 원래의 세이브 포인트가 있는 곳으로 돌아가자.

다시 세이브를 한 뒤 열려진 문으로 들어가 안쪽의 등불에서 왼쪽 탑의 열쇠(Left Tower Key)를 얻자. 그런 뒤 왼쪽 탑 문을 열고 들어가면 역시 오른쪽 탑과 같은 트랩 투성이. 난이도는 더 높으므로 주의하자.

이 돌출부를 근접 공격으로 부수면…

부대를 조사하면 돈을 얻을 수 있다

이곳은 무너진다. 주의!

회전하는 블록은 2번째와 4번째. 하지만 1번째와 3번째도 주인공의 발갈이 닿으면 돌아간다

가장 어려운 부분 중 하나! 일단 칼날의 앞쪽으로 이동해서 칼날의 방해는 받지 않도록 하자

계단 색깔에 주의! 모두 회전블록이다! 일단은 달려라!

앞으로 자주 나올 달의 문. 밤에만 열린다. 반대로 태양의 문도 있다. 이럴 때는 문 카드나 선 카드를 이용하자

탑을 다 올라가서 기계장치를 가동시키면 문이 열리고 이벤트가 일어난다.

COMBOY64

악마성의 성주 드라큘라 백작 등장이요!

드라큘라 백작 : 버러지 같은 놈. 시건방진 애송이…암흑 군주에게 대항하는 자는 모두 죽는다. 너의 최후를 맞이하러 와라! 하하하하하.

어째서인지 주인공은 아무 말도 하지 않는다. 아무튼 문이 열렸으니 다시 세이브 포인트로 돌아가자. 문이 모두 열렸으니 세이브 하고 나서 안으로 들어가자.

들어가기 전에 주위를 잘 살펴보자

스테이지3 저택(Villa)

스테이지의 제목이 사라지기도 전에 상당히 강한 적이 나타난다. 바로 켈베로스! 이 녀석들에게는 십자가가 약이다. R버튼을 누른 채로 십자가만 던지면 쉽게 물리칠 수 있다. 문제는 총 6마리나 나오기 때문에 보석을 미리 많이 먹어두어야 한다는 것. 통상무기로 물리치려면 체력에 신경 써야 한다. 워낙 빨라서 피할 방법이 없으니까. 마지막 한 마리는 주위가 어두워져서 잘 보이지 않으므로 R버튼을 반드시 눌러줘야 한다.

어두워지면 R버튼을 누르고 있자!

버그인가? 아니면 또 보이지 않는 걸?

철문이 모두 열리고 안으로 들어가면 저택 앞에 분수가 있고 주변에는 저택의 주인과 그 가족들의 묘가 늘어서 있다. 일단 세이브하고 나서 분수대 위를 보자. 상당히 탐나는 아이템들이 보일 것이다. 하지만 너무 높아서 올라갈 수가 없다. 그렇다면 0시까지 기다려 보자. 좋은 일이 일어날 것이다.

0시에서 1시 사이 분수대에서 기둥이 솟아오른다

아이템들을 습득한 뒤 저택 안으로 들어가자. 본격적인 실내 액션이 펼쳐진다. 일단 앞의 계단을 올라가려고 하면 또 다시 이벤트가 일어난다.

박쥐를 놓치지 말자

우왁 뭐니! 뱀파이어!!

저택 안에서는 가구나 테이블, 의자 등을 조사하면 의외의 아이템들을 얻을 수 있으니 새로운 방에서는 반드시 이곳 저곳을 조사해 보자. 2층의 문을 열고 장미 정원으로 가보자. 만일 시간이 3시부터 5시 사이라면 이 곳에서 로사를 만날 수 있을 것이다.

우욱! 히로인인 로사인가? 하지만 얼굴이…

로사 : 장미에 물을 주고 싶어요. 옆으로 비켜주세요.

라인하르트 : 당신은 누구지? 여기서 뭘 하는 거지?

로사 : 전 로사예요. 이 백장미들을 돌보고 있어요.

라인하르트 : 백장미?

뿌려주는 것은 피?

라인하르트 : 당신은…당신은 뱀파이언가!?

로사 : 왜 죽이지 않죠? 여긴 뱀파이어와 악마 이외에는 아무도 없어요. 마음놓고 돌아다니다간 목숨을 잃게될 거예요….

라인하르트 : 난 약한 자를 괴롭히지 말라는 아버지의 가르침에 거스를 수 없소.

로사 : 그런 감상주의는 당신을 죽게 만들 거예요. 난 당신을 안 본 걸로 하겠어요. 지금 당장 떠나세요.

라인하르트 : 내 피의 숙명은 드라큘라를 쓰러뜨리는 것이오.

로사 : 정말 그럴 거라면… 우선 성의 문서 보관소(Castie Archives)로 가야 해요. 문서 보관소의 열쇠는…아, 맞아요. 먼저 왔던 모험가가 가져갔어요.

라인하르트 : ………

로사 : 난 이 이상 당신을 도울 수 없어요. 너무 빨리 죽진 마세요….

이 말을 남기고 로사는 사라진다. 먼저 온 모험가라. 라인하르트 이외에 또 다른 뱀파이어 헌터가 있단 말인가? 옆 문을 열고 저택의 2층으로 올라가자. 복도가 보일 것이다. 우선 복도에 있는 첫 번째 방으로 들어가자. 역시 아이템 탐사를 해본 뒤 방 안 쪽에 있는 문을 열어보자. 그러면 로사가 말한 먼저 온 모험가 빈센트를 만날 수 있다.

우왓! 박력 만점의 할아버지가!

빈센트 : 움직이지마! 손가락 하나라도! 좋아! 당신은 진짜 인간인 것 같군. 나는 찰리 빈센트. 모든 뱀파이어 킬러들 중 최강자다. 당신은 마을 주민 같은데… 숲에서 길을 잃었나?

라인하르트 : 나는 라인하르트 슈나이더. 드라큘라를 물리치러 왔습니다.

빈센트 : 농담하지마! 드라큘라는 나한테 맡기라구. 그놈은 당신 같은 아마추어의 적수가 아니야!

라인하르트 : 뱀파이어는 만만하게 볼 상대가 아닙니다! 지금 안전하게 피해있는 것이…

빈센트 : 고집센 애송이 같으니! 내가 한가지 더 충고하지. 꾸물거리지 말고 이 곳을 떠나! 알겠나?

꽤나 잘난 척 하는 것 같지만 나중에 가면 알게된다. 그가 연륜이 쌓인 진짜 뱀파이어 헌터라는 것을. 아무튼 빈센트에게 다시 한번 더 말을 걸어보면 그는 문서 보관소의 열쇠를 건네준다. 만일 정원에서 로사를 만나지 못했다면 이 부분에서 빈센트가 새벽에 정원에서 한 아가씨를 봤다고 이야기 해줄 것이다. 그러면 새벽에 정원으로 가보면 된다. 아무튼 열쇠를 얻고 나서 복도를 나가자. 두 번째 문은 스토어 룸(Storeroom)으로 잠겨있다. 일단 세 번째 문으로 들어가 의자 옆에 놓여 있는 항아리를 부수면 스토어 룸의 열쇠를 얻을 수 있다.

스토어 룸의 열쇠는 여기다!

오오! 세이브다! 거기다 고기까지!

스토어 룸에는 고기와 세이브 포인트가 있으니 일단 이곳부터 들리자. 이제 문서 보관소로 가보자. 길은 복도 맨 끝에 있는 문. 열고 들어가면 역시 또 이벤트가 일어난다.

마을주민 : 도... 도... 도와줘! 여긴 악마들의 소굴이야. 당신은 지옥의 성으로 들어온 거라구!

라인하르트 : 왜 그러지? 무슨 일이 있었나?

마을 주민 : 목숨을 소중히 여긴다면 지금 당장 이곳에서 도망쳐.... ....

장미가 떨어진 쪽을 돌아보니 거울이 있다

거울 속에는 라인하르트만이 비치고

역시 수상한 놈이었다!

마을 주민 : 헤헤헤헤헤헤. 넌 평범한 모험가와는 다른 냄새가 나는군... 덤벼라, 네 피를 맛봐야겠다!

유치한 속임수지만 거울이 있었기에 간파할 수 있었다. 아무튼 이놈을 쓰러뜨리고 방안에 있는 문을 열고 문서 보관소로 가자. 이곳에서는 미로의 정원(Maze Garden) 열쇠를 얻을 수 있으니 잘 찾아보자. 열쇠를 얻었다면 아까 스토어 룸의 키를 찾은 커다란 방에 있는 문을 열고 들어가자. 다시 계단을 내려가면 중요한 인물이 나타난다.

웬 두루마리가!?

라인하르트 : 이건 계약서 같군. 하지만 읽기는 힘들 것 같은데...

레논 : 실례하겠습니다. 이 근처에서 두루마리를 보지 않았나요? 오, 여기 있군요. 정말 감사드립니다. 이건 제 비즈니스에 중요한 것이라서. 제 무례함을 용서하십시오. 제 이름은 레논입니다. 전 당신에게 있어서는 악마입니다. 잠깐, 잠깐! 전 적이 아닙니다. 제 역할은 암흑의 성에 찾아온 모험가들을 위해 유용한 아이템을 제공하는 것입니다. 악마의 임무로서는 수치스러운 것이지요. 하지만 이런 시대에는 지옥에서도 돈이 필요하죠. 확실히 우리는 만날 운명이었습니다. 원한다면 언제라도 두루마리를 이용해 저를 소환할 수 있습니다. 이런, 몇 시지? 너무 오래 이야기를 나눴군요. 필요하면 언제라도 절 소환하는 걸 잊지 마십시오.

레논이 말한대로 두루마리를 집으면 레논이 소환되고 아이템을 살 수 있다. 지금까지 돈이 꽤 모였을테니 이것저것 구입해보자.

꼬리가 인상적인 레논의 상점 소환술!

쇼핑을 마치고 계단 옆의 문을 열면 미로의 정원 입구가 보인다. 이름처럼 길을 헤매기 쉬우니 주의하기 바란다. 일단은 직진이다. 오른쪽에는 안 열리는 문이 있고 조금 앞쪽으로 가면 왼쪽으로 꺾어지는 길이 있다. 1차 목적지는 이곳이니 위치만 기억해두자. 다시 직진해서 누각 비슷한 곳까지 나아가자.

왼쪽으로 가면 이벤트가 일어나지만 지금은 가지 말자!

누각 오른쪽에 구리 문(Copper Door)이 있는 것을 확인하고 역시 위치를 기억해두자. 누각을 지나 계속 나아가면 프랑켄슈타인 같은 정원사를 볼 수 있다. 이 녀석은 상당한 내구력과 파워를 가지고 있는 놈으로 죽지도 않는 불사체다. 리치도 길고 대미지도 엄청나다. 하지만 쓰러뜨릴 때마다 닭고기를 주니 닭고기를 10개 꽉 채울 때까지 계속 상대해 주자.

○보스 이외에 가장 강력한 적 캐릭터다

닭고기다!

닭고기가 꽉 찼다면 아까 기억해둔 1차 목적지로 들어가자. 이곳에서 수수께끼의 소년을 만날 수 있다.

라인하르트 : 거기 누구냐!

아까의 커브를 돌아 다리를 건너가면 O.K!

새로운 인물 등장! 이 소년의 이름은 마루스!

마루스 : 제발 도와주세요....

라인하르트 : 이런 곳에서 어린애가 뭘 하고 있는 거지...? 나는 라인하르트다. 안심해라. 난 친구야.

마루스 : 제 이름은 마루스에요....

라인하르트 : 그래, 마루스. 어째서 이런 무시무시한 곳에 혼자 있는 거지?

마루스 : 그들이 마을을 불태워버렸어요. 우리 집도... 엄마와 아빠도....

라인하르트 : 끔찍하군...

마루스 : 그들이 모든 아이들을 성으로 끌고 왔어요. 검은 망토를 걸친 악마가 어떤 아이를 찾는 중이었고...그리고, 그리고... 머리가 아파요... 기억이 나질 않아요....

라인하르트 : 이제 됐다. 말하지 않아도 돼.

이때 정원 입구에 있었던개 동상이 살아 움직이며 다가오기 시작한다.

마루스 : 우와와와와와!

라인하르트 : 마루스 기다려! 나한테서 떨어지지마!

여기서부터는 극악의 미로 헤매기가 시작된다. 일단 이 개 두 마리도 아까의 정원사처럼 불사체라는 점을 명심하자. 적들의 공격 패턴은 이 두 마리의 개가 주인공을 물고 늘어지면 정원사가 달려와서 전기톱으로 갈아버린다는 멋진 콤비네이션 어택이다. 개에게 물리면 즉시 근접공격으로 쓰러뜨리고 멀리 도망가자. 정원사와 이 개를 상대하려면 모든 회복 아이템을 다 써도 모자란다. 최선의 방법은 마루스를 쫓아가는 것인데 마루스의 뒤를 쫓다 보면 역시 반복학습의 결과가 나오므로 아래 사진들을 참고해서 단번에 마루스를 찾도록 하자. 지도 작성도 어려운 관계로 이 부분은 전면 사진으로 공략해 봤다.

일단 다리를 건너가자. 마루스가 왼쪽으로 도망치는 것을 볼 수 있다

왼쪽으로 돌면 문이 있다

○문을 열면 마루스가 왼쪽으로!

쫓아가 보면 이번에는 오른쪽!

첫 번째 앙 갈래길! 마루스는 왼쪽으로 갔지만 정답은 오른쪽이다!

이 문을 통과!

○오른쪽 커브 무시하고 직진해서 왼쪽으로!

○두번째 앙 갈래길! 오른쪽으로!

마루스가 보인다! 오른쪽으로!

이번에는 왼쪽으로!

세 번째 앙 갈래길! 역시 오른쪽!

다시 왼쪽!

이곳은 선택이다. 왼쪽의 등불들을 노릴 것인가? 아니면 정답인 오른쪽으로 커브를 틀 것인가?

아무튼 정답 코스로 가면 왼쪽으로 문이 있다. 이건 무시하고 직진해서 오른쪽으로!

누각이 보인다!

○누각 왼쪽의 코스로!

다시 왼쪽!

왼쪽은 철문이다. 오른쪽으로 커브!

그러면 골인이다!!

라인하르트 : 넌 여기서 멀리 도망쳐라. 너는 한번 숲을 통과해 봤으니 안전할거다. 너도 남자야. 할 수 있어.

마루스를 보내고 나서 눈앞에 보이는 긴 직선 코스를 달려가자. 중간에 등불에서 구리문(Copper Door)의 열쇠를 얻을 수 있다. 계속 앞으로 진행하면 세이브 포인트가 있고 다시 최초의 저택 입구로 돌아온다. 이제 다시 정원 입구로 가서 기억해두었던 구리문을 열고 들어가자!

구리문을 열고 세이브 포인트를 찾아 세이브 한 뒤 계속 세이브 포인트 옆의 문으로 들어가자. 계단을 내려가 관으로 다가가면 보스가 출현한다.

BOSS 뱀파이어

뱀파이어 : 식사를 즐기는 중에 방해하는 건 너무 무례하군… 이제 보니… 메인 디쉬가 도착한 건가? 여기서 죽어줘야겠다!!

이 녀석은 지금까지의 뱀파이어와는 조금 틀리지만 공략법은 동일하다. 움직임이 빠르지만 R버튼의 위력으로 밀어 붙이자. 공중에서 떨어지는 공격은 계속 돌아다니면서 피하는 수밖에 없다. 만일 피를 빨리게 되면 버튼 연타하면서 3D 스틱을 마구 돌려줘야 뱀프(VAMP) 상태에 쉽게 걸리지 않는다. 문제는 이 다음에 나오는 여자 뱀파이어다. 이 여자는 안개로 모습을 바꾸면서 박쥐를 소환하지만 역시 R버튼으로 공략하자!

그림자를 보면 녀석의 낙하지점을 알 수 있다

우왁! 이 여자도 뱀파이어로?

안개는 때릴 수가 없다

보스를 물리치고 관으로 가면 관에서 비밀 통로를 발견할 수 있다. 일단 세이브 해두고 다음 스테이지로!

COMBOY64

스테이지 4 터널(Tunnel)

이 스테이지는 지도를 참조하기 바란다. 목적지는 T지점이며 공략은 각 지역 별로 주의할 사항만 적어보겠다. 일단은 모든 지역을 돌아다니는 것이 기본이다.

지도 1 참조

A 지역 우선은 이 석쇄기를 피하는 것부터다. 다가가면 거대한 철근이 떨어지니 밑의 롤러의 힘을 잘 이용하는 것이 좋다. 이 곳을 지나가면 앞에는 엘리베이터가 기다리고 있다. 엘리베이터를 타고 B지역으로.

전진하는 롤러는 그냥 앞으로 가면 되지만…

엘리베이터. 어느 정도 높이에서 추락하면 대미지가…

B 지역 이곳에서는 이벤트가 일어난다.

경물에서 목욕하는 미인?

이사실은… 거미 여인?

이 거미들은 성수가 특효약이다. 한방이다. 이녀석들이 이 터널에는 쫙 깔려있으니 성수를 단단히 준비해두자.

C 지역 이곳은 한가지 비밀이 있다. 이 돌출부는 근접공격으로 부수면 무수한 아이템이 나온다. 이런 부분이 스테이지 2 에서도 있었는데….

앞으로 이런 곳이 나오면 부숴 보자

E, H 지역 이곳은 각각 달의 문과 태양의 문으로 닫혀있다. 시간대가 맞지 않는다면 썬 카드나 문 카드를 사용하자. 이 카드들은 금방 다시 보충할 수 있고 상점에서 살 수도 있으니 아낄 필요는 없다.

태양의 문은 낮에만 열린다. 썬 카드!

G 지역 이곳으로 오기 전에 거미들의 추격을 모두 따돌리도록 하자. 아주 좁은 길을 가야하니 방해받으면 끝장이다. 이곳은 3D 스틱으로 살짝살짝 움직이는 것보다는 아주 살짝 힘을 줘서 걷거나 가볍게 뛰어서 지나가는 것이 안전하다. 3D 스틱으로 일단 걷도록 해본 다음 조금씩 힘을 넣어보자. 나중에는 이런 곳을 단숨에 뛰어다녀야 하는 곳도 나오니 연습을 철저히 해두자.

천천히 뛰어간다는 것이 그리 쉽지는 않다

I 지역 이곳에서는 1번이라고 적힌 빨간색 곤도라를 타야 한다. 이걸 타고 가면 중간에 잠시 내릴 수 있는 ,지점이 있으니 그곳에서 내려야 한다.

이곳에서 내려야 한다

표지판을 읽어보면 푸른색 곤도라를 타면 빠져나갈 수 있다고 한다. 주위의 유령들을 처리하면서 푸른색 곤도라를 기다려 타자. 주의할 점은 이 위치에서 떨어지면 안 된다는 것. 양옆이 가시밭인 것은 물론이고 안전하게 떨어진다 해도 이 스테이지의 맨 처음으로 돌아가게 되므로 절대 떨어져서는 안 된다. 푸른색 곤도라를 탈 때에는 먼저 다가오는 황색의 운반장치를 점프해 피해야 한다.

푸른색 곤도라보다 빨리 다가오는 황색 기계 장치. 점프에 주의!

푸른색 곤도라가 멈추는 J 지점에서 엘리베이터를 타고 이제 T 지점으로 향하면 된다. Q, P 지점은 단순한 통과 지점이므로 가지 않는 것이 좋다.

M, R, S 지역 이곳도 역시 시간에 따라 열리는 곳이다. 우선은 시간이 맞는 곳부터 열어나가자.

T 지역 이곳은 태양의 문으로 닫혀져있다. 열고 들어가면 햇빛 속으로 들어가 자살하려고 하는 로사를 볼 수 있다.

뱀파이어는 햇빛에 녹아버린다

"안돼! 로사!" "까악! 치한이야!"

라인하르트 : 그만둬! 어리석은 짓 하지 마!

로사 : 싫어! 말리지 말아요!

로사 : 왜 날 말리는 거죠? 난 뱀파이어예요.

라인하르트 : 당신이 누구든지 신은 자살을 용서치 않아.

로사: 뱀파이어라도?

라인하르트 : 그렇소.

로사 : …그래요, 설사 죽는다해도 내 영혼은 구원받지 못해요….

라인하르트 : 로사…

로사 : 만일 당신이 나를 죽여야만 하는 상황이라면!

라인하르트 : 그… 그건…

로사 : 어째서 날 베려하지 않죠? 당신은 뱀파이어 헌터겠죠? 여성의 모습이기 때문인가요? 여자나 아이 같은 모습은 죽이지 못하나요?

라인하르트 : ………

로사 : 너무 물러요. 당신이 어떻게 드라큘라 백작에 대항할 수 있을지… 쓸데없이 목숨을 걸지 말아요. 지금 집으로 도망가는 게 가장 좋은 방법이에요.

또 다시 사라지는 로사. 아무래도 이 둘은 종족(?)을 초월한 사랑을 싹틔울 것 같다. 아무튼 다음 스테이지로 발길을 돌리자!

스테이지 5 성 내부(Castle Center)

이곳도 역시 지도를 참조하도록 하자.

지도 2 참조

b 지역 일단 세이브 한 뒤 이곳으로 와보자. 거대한 짐승이 쓰러져 있고 앞에는 마법진으로 봉해진 허물어져 가는 벽이 있다. 나중에 이곳에서 대혈전을 벌여야 하니 잘 기억해 두자. 일단은 주변의 등불에서 돈을 모아두자.

뭐지 이 짐승은? 설마 보스?

d 지역 이곳에서 본격적인 뱀파이어들과의 싸움을 벌여야 한다. 권장할 만한 테크닉은 R버튼을 누른 채로 한번 공격한 뒤 옆으로 살짝 점프, 다시 공격, 점프의 순서를 반복하는 것. R버튼을 계속 누르고 있기 때문에 적을 놓치지 않고 옆으로 점프할 수 있다는 점이 좋다. 적의 직선 공격을 피하기에도 유용하다. 이곳은 뱀파이어를 모두 죽여야만 문이 열리므로 반드시 모두 물리쳐야만 한다

서브 웨폰으로는 십자가가 좋은데…성수는 안 먹힌다

e 지역 이곳에는 엘리베이터가 있다. 어찌된 일인지 작동하지 않는다. 이것을 작동시키는 것이 이 스테이지의 목적이다. 계단을 올라가면 문이 두 개 나오는데 우선은 f 지점으로 가자.

마력으로 움직이는 엘리베이터 같다

갑옷도 조사해보면…

f 지역 이곳은 리저드맨이 무리를 지어 나온다. 리저드맨은 가드도 하므로 시간차 공격이 유효하다. 독을 내뿜기 때문에 해독제가 모자를 수도 있다. 역시 이곳도 적들을 어느 정도 죽여야만 문이 열리는 곳이다.

성수로 다단히트를 시키거나 십자가로 시간차 히트를 시켜보자!

j 지역 h 지점에서 세이브를 한 뒤 이곳에서 다시 뱀파이어들과 전투! 역시 다 죽여야만 한다. 이 놈들은 상당히 움직임이 좋으므로 십자가가 필수라고도 할 수 있다. 역시 아까의 테크닉이 상당히 잘 먹힐 것이다.

장풍인가? 원거리 공격에 능한 뱀파이어들?

k 지역 불 속을 헤치고 이곳으로 와보면 벽이 심하게 갈라져 있는 것을 볼 수 있다. 무언가 큰 폭발을 일으켜주면 허물어질 것 같은데…

불꽃은 4번, 4번, 5번의 순서로 나온다

폭탄이 필요한 건가? 이건 젤다가 아니야!

l 지역 이곳에서는 파란색의 리저드맨을 만날 수 있다. 공격해오지 않고 주인공을 슬슬 피하는데…. 다가가 말을 걸어보면 상당히 중요한 사실을 알려준다.

파란색은 왠지 우호감을 준다

리저드 맨 : 난 인간이에요. 단지 저주 때문에 이런 모습을 하고 있는 거예요. 당신은 모험가인가요? 내가 당신에게 충고 한 마디 하죠. 벽을 부수려면 매지컬 니트로(Magical Nitro)와 맨드라고라(Mandragora) 두 개가 필요해요. 두 개를 벽 앞에 놓으면 맨드라고라가 매지컬 니트로를 강력하게 폭발시키죠. 이 열쇠를 가져가요. 고문실(Torture Chamber)에서 맨드라고라를 찾을 수 있을 거예요.

열쇠를 받고 일단 m 지점으로 가자.

m 지역 이곳에 들어서면 도망친 줄 알았던 마루스를 만날 수 있다.

라인하르트 : 마루스 어째서 네가 이곳에? 나는 네가 탈출했을 거라고 생각했는데.

마루스 : 이곳…? 탈출…? 당신은 드라큘라와 싸우러 간다고 말했었죠? 두렵지 않아요?

라인하르트 : 마루스…

마루스 : 내 가족들의 원수를 갚아줄 수 있나요? 내 친구들을 구해낼 수 있나요?

라인하르트 : 명세하지. 내가 원수를 갚겠다. 드라큘라를 쓰러뜨리겠어!

마루스 : …헤헤헤.

라인하르트 : …?

마루스 : …불가능해.

라인하르트 : …!?

마루스 : 어째서냐구? 당신은 함정에 빠졌기 때문이지. 비참하게 죽을거야!!

라인하르트 : …마루스?

마루스 : 모든 생명체들은 그들의 영혼을 암흑의 군주에게 바치게 될거야! 암흑의 왕국이 세워지면 그 어느 곳에도 비참한 햇빛은 들지 않을 거야.

라인하르트 : 마루스, 무슨 말을 하는 거지?

마루스의 눈빛이 달라졌다!

마루스가 사라지고 난 뒤 세이브를 하고 선반에 놓여져 있는 매지컬 니트로를 가져가자. 주의할 점은 이것을 가지고 있는 동안에는 점프하거나 대미지를 받아서는 안 된다는 점이다. 만일 조금이라도 충격을 받으면 그대로 폭발! 게임 오버다. 조심조심 운반하자. 이제 매지컬 니트로를 k 지점에 세트하고 나서 a 지점인 고문실로 향하자.

상자를 뒤지면 아이템이 나온다

매지컬 니트로. 완전히 예뻐진지다!

a 지역 뱀파이어 2명이 있지만 손쉽게 물리칠 수 있다. 메이드 복장의 뱀파이어는 조금 죽이기에 아까운 생각이…. 아무튼 맨드라고라를 얻자. 잘 살펴보면 대들보 위에 고기가 있는 것을 볼 수 있다. 대들보로 올라가려면 일단 칼날 위에 올라서야 한다. 유령들의 방해가 심하므로 웬만하면 포기하는 것이 좋다. 나중에 유령들이 나오지 않을 때에 도전해 보도록 하자.

이곳에서 맨드라고라를 얻을 수 있다

수수께끼의 방

이 지점은 지도에 표시하진 않았지만 k지점의 벽을 깨고 들어가면 도서관 2층을 통해 쉽게 올라갈 수 있다. 이곳의 수수께끼는 간단하다. 태양계의 9개 혹성이 각각의 색을 나타내는 물질로 구성되어 있다는 고대 연금술에 의거해 만들어진 것으로 정답을 고르는 숫자는 태양계 혹성의 배치 순서를 나타낸 것이다. 즉, 1번은 수성이다. 그리고 혹성을 나타내는 3가지색을 문제로 낸다. 이것은 한번 스스로의 힘으로 풀어보자. 힌트를 주자면 성 안 이곳저곳에 있는 성모상을 조사하면 답을 찾을 수 있다는 것 정도.

이 기둥으로 올라가면 위로 올라갈 수 있다

혹성을 나타내는 색깔 골드, 레드, 블루라면?

이곳의 수수께끼를 풀면 b 지점에 있었던 마법진이 파괴되는 것을 볼 수 있다. 마법진이 사라졌다고는 해도 벽을 허물기 위해서는 또 다시 매직 니트로와 맨드라고라를 그 앞에 갖다 놓아야 한다. 일단은 매직 니트로를 얻었던 m 지점으로 다시 가야한다. 다만 다른 루트를 통해서.

g 지역 m 지점으로 가기 위해서는 전과 같이 f 지점을 통과해 가서는 안 된다(절대 안 된다!). 이번에는 g 지점을 통과하자. 이곳은 거대한 톱니바퀴와 히트되지 않는 불을 뿜는 리저드맨이 2마리 있고, 이상한 지형으로 구성되어 있다. 아직은 왜 이런 곳이 있는지 알 수 없겠지만 이곳이야말로 극악의 난이도를 자랑하는 이 게임의 진미임을 곧 알 수 있을 것이다.

거대한 톱니바퀴. 사이에 끼면 즉사다

죽일 수 없는 리저드맨. 옆의 기둥들은 무엇일까?

o 지역 이곳에도 뱀파이어가 나타난다. 당연히 쓰러뜨려야만 한다. 테이블 위의 촛대를 부수면 아이템이 나오니 챙겨두자.

이 항아리는 당연히 아이템 박스

이 촛대도 부수면 아이템이!

p 지역 이곳은 여러 가지 과학 실험을 행했던 곳으로 보인다. 등불에서 썬 카드와 문 카드를 얻을 수 있느니 반드시 얻어두고 비행선 모형 위에 있는 고기는 다른 건축물 모형위로 올라가 점프하면 얻을 수 있다.

이 건축 모형 위로 올라가자

잘 될 수 있을까?

m지점에서 일단 세이브를 하고 매직 니트로를 얻자. 전과 마찬가지로 점프 금지에 대미지를 입으면 안 된다. 지금껏 왔던 길을 잘 생각해보면 이제 지옥의 순간이 다가왔음을 알 수 있다.

g 지역 이제 이곳을 빠져나가는 것이 최대의 과제로 남았다. 우선은 아까 지나쳐온 기둥 위를 걸어가야 한다. 전에도 말했듯이 천천히 걷거나 살짝 뛰는 것이 좋다. 문제는 아래의 리저드맨이 불을 뿜어대기 때문에 한 곳에 멈춰있으면 안 된다는 것! 마치 물 흐르듯이 계속 움직여줘야 한다. 더욱이 도중에는 밑으로 꺼지는 패널이 두 장 있기 때문에 이곳에서는 걷는 것보다는 살짝 뛰어야만 한다. 한번에 통과한다면 정말 기쁘겠지만 만일 주게된다면 무한 반복 학습에 빠질 가능성이 높다. m 지점에서부터 시작해야하니까. 만일 f 지점을 통해서 매직 니트로를 얻었다면 이 스테이지 처음부터 다시 게임을 시작해야하는 끔찍한 상황이 닥친다.

이런곳을 걸어가라니!

이 패널에 주의! 빨리 이동하지 않으면 끝장이다

기둥들 위를 통과하고 난 뒤에는 톱니바퀴가 기다리고 있다. 일단 거대한 톱니바퀴의 이 사이로 들어가 같이 회전하다가 작은 톱니바퀴와 맞물리는 이의 틈 속으로 재빨리 이동해 빠져나가야 한다. 재수 없게 톱니에 끼면 당연히 게임 오버! m 지점에서 다시 시작하는 것은 물론이고 지옥의 기둥 위를 걸어 와야한다. 이제 플레이어에게 죽음은 허용되지 않는

일단은 이 사이에서 같이 이동

재빠르게 파어 들자!

크리스탈의 파워 덕분에 잠자고 있던 괴물까지도 부활했다!

다. 이곳만 통과하면 d 지점까지는 아무 문제없이 갈 수 있다.

b 지역 이곳으로 오기 전에 오토바이를 탄 스켈레톤의 방해가 있었을 것이다. 미리 서브 웨폰 등으로 처리를 해두고 이 점으로 와 벽에 매직 니트로를 세트하자. 이제는 고문실인 a 지점에서 맨드라고라를 가져오기만 하면 된다. 그러면 벽이 무너지고 c 지점으로 갈 수 있게 된다.

드디어 감동의 순간이!

c 지역 일단은 이곳에서 세이브를 하고 중앙의 크리스탈을 보도록 하자. 다가가 조사하면 크리스탈을 작동시킬 수 있다. 이것으로 엘리베이터가 가동된다. 그러면 이젠 주변에 있는 두루마리를 이용해 고기를 많이 사두자. 이 지점을 벗어나 면 곧바로 보스전이기 때문이다.

보스를 물리치고 나서 엘리베이터를 타러 e 지점으로 가도록 하자. 가는 길에 d 지점에서 로사와 보스전을 치뤄야 한다.

거대한 크리스탈. 엘리베이터의 동력원이다

BOSS ????

할 말이 없는 녀석이다. 덩치가 크고 이동 속도도 빠르기 때문에 이런 넓은 곳에서는 주인공의 채력이 무용지물이다. 그저 다가올 때 기다렸다가 때리는 수밖에는 없다. 서브웨폰은 십가자나 도끼 같은 원거리 무기를 추천한다. 특별한 공략법은 없다. 다만 녀석의 뒤꽁무니만 쫓아다니라는 것 뿐. 정면 대결은 절대 불리하므로 항상 녀석과는 좌우 반대 방향으로 움직여야한다. 입에서 쏘아대는 레이저는 점프해서 재주껏 피할 수 밖에 없다. 주의할 점은 일단 녀석의 뒷다리 부분을 집중 공격하라는 것이다. 어느 정도 대미지를 입으면 뼈만 드러나게 되는데 뒷다리 뼈를 또 다시 집중 공격하면 다리가 무너져 더 이상 뛸 수 없게 된다. 그렇다면 이젠 천천히 요리해 주는 일만 남았다. 뼈만 남게된 상태에서는 마지막에 가서 급속히 에너지가 줄어드므로 조금만 더 힘내도록 하자!

무지막지만 레이저 공격! 불길에 휩싸여도 상당한 대미지가!

○좌우로 축을 많이 빗겨나가지 않는 한 이 공격은 맞을 수밖에 없다!

뼈만 남았구만! 이젠 넌 끝장이다!

라인하르트 : 로사…

로사 : 내가 경고하지 않았나요? 지금 당장 성을 떠나라고.

라인하르트 : 내 임무는 드라큘라를 무덤 속으로 봉인하는거요. 드라큘라를 쓰러뜨릴 때까지 떠날 수 없어!

로사 : …그래요. 당신은 백작의 생명을 빼앗기로 결심했군요.

라인하르트 : 뭐지? 저자는…

로사 : 백작의 적은 모든 뱀파이어의 적! 각오하세요!!

라인하르트 : 로사! 멈춰! 난 당신과 싸우고 싶지 않아!

로사 : 제발 날 죽여줘요…

라인하르트 : 로사… 난 그럴 수 없어…

로사 : 난 더 이상 이 고통을 참을 수 없어요. 뱀파이어로 영원히 존재하도록 운명 지워진 저주받은 영혼….

라인하르트 : 그건 당신을 뱀파이어로 만든 드라큘라의 저주겠지?

로사 : 만일 당신이 살아남는다면 내 부모님들에게 말해주세요. 내가 죽는 순간까지 절대 인간의 영혼을 전부 잃지는 않았다고….

라인하르트 : 로사… 로사!

데스 : 애송이 뱀파이어인 이상 그녀는 널 죽이지 못할 거다. 하지만 때가 되면 그녀의 저주는 더욱 깊어지고 확고해진다. 너와의 다음 만남을 즐겁게 지켜보도록 하지. 하하하하하!!

BOSS 로사

연약한 병적 미소녀의 거죽을 뒤집어쓰고 있지만 그 전투 방식은 아주 악랄하다. 사실 드라큘라 백작보다도 강한 느낌이다. 일단 원거리 공격이 약하므로 멀리 떨어져서 싸우는 것이 좋다. 원거리 서브 웨폰이 있다면 적극 활용하자. 대쉬해서 칼로 베는 공격과 불화살을 날리는 공격이 피하기 힘들지만 보통 뱀파이어들을 상대했던 것처럼 싸우면 그래도 쉽게 이길 수 있다.

가까이 다가가면 이런 공격을 해댄다

이런 무차별 공격을! 사랑싸움도 도가 지나치군!

○쓰러뜨리고 나면 또 다시 약한 척을!

이야기가 점점 긴박감을 더하고 있는 것 같은데…아무튼 이제 엘리베이터를 타도록 하자. 타기 전에 가동시키는 것을 잊지 말도록!

이것을 조사하면 엘리베이터가 가동된다

엘리베이터를 타고 올라가서 일단은 세이브! 눈앞에 보이는 다리를 건너면 다음 스테이지로 향하게 된다.

스테이지 6 결투의 탑 (Duel Tower)

이곳은 거의 외길이나 다름없으니 길을 헤매지 않을 것이다. 다만 점프와 매달리기에 능숙해야만 클리어 할 수 있다. 일단은 앞으로 나아가자. 사방이 철창으로 막히고 중간 보스격인 적 캐릭터가 등장할 것이다. 반인반수 일족인 듯한데…마음에 걸리는 것은 천장이 점점 내려온다는 것! 빨리 이 녀석을 쓰러뜨리지 못하면 천장에 깔려 죽게 될 것이다. 또한 이 천장은 막바지에 단숨에 떨어지기 때문에 시간이 많지 않다. R버튼을 누르고 전

력을 다해 쓰러뜨리자.

움직임이 빠르니 무차별 공격밖에는 도리가 없다!

적을 쓰러뜨리면 철창의 한쪽이 열린다. 그곳으로 나가면 벽에서 블록들이 튀어나오고 그곳에 매달려 또 다시 다음 결투장으로 가야한다. 이런 식으로 나오는 적 캐릭터가 총 4명. 중간에 나오는 트랩들을 피하기에도 만만치는 않다. 하지만 짧은 스테이지이니 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

점프의 앉기를 이용해 피해야 한다

점프하기 전에 아래쪽을 잘 살펴보자. 의외의 길을 발견할 수도…

○매달리게 되면 맨 끝 쪽으로 일단 이동하자

세 번째 보스는 돌진 공격을 주로 한다. 옆으로 살짝 피하면서 싸우면 빨리 물리칠 수 있다

네 번째 보스는 1 스테이지에 나왔던 녀석이다. 잡히지 않도록 거리에 주의!

○저 멀리 보이는 동불. 가는 방법은 또 보이지 않는 길을 이용하는 것뿐

가다보면 또 다시 이런 곳이!

세이브 포인트를 지나 계속 위로 올라가면 닫혀진 문을 발견할 수 있다. 열쇠는 나중에 발견할 수 있으니 일단 위로 계속 올라가자. 중간에 나오는 빨간 해골은 계속해서 일어나므로 상대하지 말고 피하는 것이 좋다.

이 녀석은 죽지 않는다

또 다시 뛰어 넘어야하나?

마지막 블록에서는 그대로 앞으로 떨어지면서 앞의 블록에 매달려야 한다

위로 올라가 석상을 부수면 열쇠를 얻을 수 있다. 문을 열고 들어가면 고기를 얻을 수 있는데 다시 내려갔다가 올라와야 하는 수고가 있으므로 고기가 충분하다면 그냥 다음 스테이지로 가도록 하자.

밑으로 다시 내려갈 때에는 단거리 코스로!

스테이지 7 처형의 탑 (Tower of Execution)

이곳도 역시 전체적으로 위로 올라가는 외길 코스다. 중앙의 탑에는 항상 거대한 길로틴의칼날이 오르락 내리락하는 끔찍한 곳이다. 우선은 입구 근처에서 세이브하고 탑으로 올라가자.

가장 주의할 곳은 벽에서 나왔다 들어가는 이동 블록 지점! 미리 블록들이 나오는 순서를 알아두자. 블록 사이를 건널 때에도 메두사의 머리나 박쥐의 공격에 주의해야 한다.

이곳을 건너갈 때는 메두사의 머리에 주의해야한다

○다음 블록이 나올 때까지 조마조마하게 기다려야…

스테이지 8 시계의 방(Room of Clocks)

이 스테이지는 보스전을 위한 스테이지이다. 일단 세이브를 한 뒤 엘리베이터를 타고 위로 올라가자. 그러면 이벤트가 일어난다.

라인하르트 : 제길!

데스 : 헤헤헤헤. 별 볼일 없는 놈, 조각을 내주마.

낫으로 공격해오는 데스

데스 : 이걸로 끝이다!

데스 : 자신이 누구인지 잊었나 여자여? 그를 위해 네 생명을 버릴 셈인가?

라인하르트 : 로사!? 어째서?…

로사가 몸으로 막아준다

로사 : …당신의 마음은 강하고 순수해요. 당신은 드라큘라를 쓰러뜨릴 수 있을 거예요. 그가 존재하는 한 공포는 이어져요. 누구도 나 같은 운명을 맞이해선 안 되요.

라인하르트 : …염려마! 내가 드라큘라를 죽이겠다!!

로사 : …다행이에요. 아, 죽음이 두려워요. 내 죄 많은 영혼은 구원을 바랄 수도 없어요.

라인하르트 : … 자비로운 신이시여, 그

COMBOY64

너를 용서하소서. 아버지, 우리들의 죄를 사하여주시고 영원한 행복으로 이끌어주소서…신은 모든 것을 용서하신다. 로사….

라인하르트 : 하지만 너… 너만은 용서할 수 없어!

데스 : 헤헤헤헤! 뱀파이어 킬러인 네가 뱀파이어의 죽음을 슬퍼하는 건가?

라인하르트 : 이건 뱀파이어 킬러로서의 분노가 아니야. 이건 모든 인간의 분노다!

데스 : 우워워워워! 건방진 애송이! 지옥에서 기다리겠다! 칼날을 갈고 있으마!

데스를 쓰러뜨리고 나서 다시 엘리베이터를 타고 시계의 방으로 돌아가자. 아까는 닫혀있던 문이 열려있을 것이다. 이제 남은 것은 드라큘라 백작 뿐! 세이브를 해두고 다음 스테이지로!

BOSS 데스

드디어 데스와의 전투다. 이놈의 전법은 이리저리 날아다니면서 낫을 던진 후 갑자기 다가와 직접공격 내지는 괴상한 생선을 소환해내는 것이 전부다. 낫으로 공격할 때에는 낫을 히트시켜 떨어뜨리고 생선이 소환될 때에는 크게 원을 그리면서 계속 뛰어다니면 된다. 그 이외에는 계속 점프 공격을 먹이도록 하자.

거대 생선 소환술! 레베이탄이 이닐까 싶다

스테이지 9 시계 탑(Clock Tower)

마지막 액션 스테이지다. 시계 장치들을 이용해 위로 열쇠를 찾아가면서 위로 올라가야 한다. 추락하면 즉사…겠지만, 첫 번째 방은 위로 계속 올라가야 한다. 톱니바퀴를 올라탈 때에는 컨트롤에 주의할 것! 톱니바퀴 사이에 끼여서 갈려지는 신세는 면해야 할 것이다.

매달려야 하는 부분이 많다

의외로 이 위에서도 많이 움직일 수 있으니 적이 나오면 바로 제거해두자

이곳에서 열쇠 1번을 찾을 수 있다

두 번째 방으로 가기 전에 세이브 포인트가 있으니 반드시 세이브를 해두자. 이번에는 평면 톱니바퀴 위를 점프해서 건너가야 한다. 톱니바퀴 위에는 불을 뿜는 적들이 있으니 원거리 서브 웨폰으로 미리미리 제거해 두는 것이 좋다.

열쇠는 이곳에 있다

여기서는 뛰기 전에 1인칭 시점으로 각도를 한번 재보는 것이 좋다

세 번째 방에서는 지금까지의 모든 점프와 매달리기 테크닉의 종합편이라고 할 수 있다. 작은 바닥에만 있으므로 서두르지 말고 천천히 진행해 가자. 문을 열고 가기 전에 반드시 서브 웨폰을 도끼나 십자가로 바꾸어 놓고 보석을 충분히 먹어두자. 그리고 문 반대쪽에는 마지막 두루마리가 있으니 아이템도 충분히 준비해두자.특히 썬 카드가 1개 꼭 필요할지도 모른다.

열쇠는 이곳에 있다

아래로 내려가면 서브 웨폰을 얻을 수 있다

정확한 조작만이 성공의 비결이다

스테이지 10 망루(Castle Keep)

정확한 조작만이 성공의 비결이다

이제 막바지다. 눈앞에 놓여있는 계단을 힘차게 올라가자. 첫 번째로 보이는 방에서 레논과 이벤트가 일어난다.

레논 : 나는 이 순간을 기다려 왔습니다. 드디어 우리는 클라이막스에 도달했군요. 전 이제 떠날 때가 되었습니다. 세계 대전이 일어날 것 같다는 소식이 도착했습니다. 수백 만의 죽음은 최고의 사업 기회죠. 전 가봐야 합니다. 우리는 다시 만나지 않겠죠…어쨌든 당신이 살아있는 동안에는….

레논이 사라지고 이제 상점은 더 이상 이용할 수 없다. 문을 열고 계단을 올라가 다음 방으로 가보자.

주의!!

이 방으로 들어가기 전에 시간을 낮으로 돌려놓자. 만일 밤에 이 방으로 들어간다면 빈센트가 뱀파이어로 변해 덤벼온다. 성수 난무를 해오는 빈센트는 결국 비참한 최후를 맞겠지만 이럴 경우 플레이어는 배드 엔딩을 보게 된다. 반드시 굳 엔딩을 보려면 이곳으로 들어오기 전에 시간을 낮으로 바꿀 필요가 있다. 배드 엔딩은 주인공이 마루스를 구해 성을 빠져 나오는 것으로 끝난다.

계속 올라가 세번째로 보이는 방이 마지막 스테이지이자 드라큘라와의 결투장이다.

○정확한 조작만이 성공의 비결이다

이미 배후를 잡은 드라큘라 백작

드라큘라 백작 : 후후후후후후. 버러지 같은 놈. 네가 감히 암흑의 힘에 맞서려는 거냐? 죽고 싶은게냐? 원한다면, 덤벼라, 갈기갈기 찢어주마!

BOSS

드라큘라 백작

드디어 마지막 보스다. 내석의 공격 패턴은 아주 단순하다. 안개로 변해 이리 저리 사라졌다가 나타나서 박쥐를 날리거나 불을 뿜어대는 것. 가끔씩 링 모양의 확산 공격을 해오지만 간단히 피할 수 있다. 문제는 흡혈 공격이다. 진공 청소기처럼 빨아들여서 피를 빨아먹는데 흡인력이 강력한데다 플레이어가 가까이 올 때까지 계속 끌어당겨서 상당히 골치 아프다. 더욱이 흡혈로 에너지를 채우기 때문에 주의가 필요하다. 하지만 서브 웨폰을 십자가나 도끼로 바꿔 놓았다면 R버튼을 누른 채로 내석이 나타나면 서브웨폰만 던지면 된다. 만일 그렇지 않다면 흡인 공격을 할 때 빨려 들어 가면서 채찍으로 공격하는 수밖에 없다. 후자 쪽은 어째서인지 히트가 잘 되지 않으므로 전자 쪽을 적극 추천하고 싶다.

확산 범인가? 일단은 점프! 다음은 없으면 그만이다

으악 빨렸다! 뱀프에 걸리지 않도록 버튼 연타!

드라큘라 백작 : 우워워워워!!! 우욱…욱 하아. 아 하하하하하!! 네가 이겼다고 생각하나? 이 세계를 구하는 건 그리 쉽지만은 않아…. 초라한 생물. 어떻게 감히 악마의 힘에 맞설 건가? 암흑은 법칙이 될 것이다. 죽음, 악함, 어리석음! 후후후후후!

최후를 맞이하는 드라큘라

아직 끝난 것이 아니다. 백작을 쓰러뜨리고 나면 망루가 무너지기 시작하니 무조건 빨리 탈출하도록 하자. 조금이라도 꾸물거리면 그대로 게임 오버다. 내려오는 도중 갑자기 화살이 날아들고 마루스가 악마와도 같은 분위기로 나타난다. 계단 입구 왼쪽의 엘리베이터를 타고 올라가면 마루스와 만날 수 있다.

라인하르트 : 이런 악마가? 드라큘라의 더러운 오오라 조차도 초월하는군. 마루스, 넌 누구냐?

설마 마루스가 최종 보스?

마루스 : ……………

마루스 : 넌 내 부하를 쓰러뜨렸다. 예상치 못한 힘이야…. 대단해! 지금 넌 암흑의 군주와 대면하고 있는 거다!

라인하르트 : 뭐! 드라큘라가 아니라고…? 넌… 암흑 군주? 이런!

드라큘라 : 어리석은. 네가 날 이길 거라고 생각했나? 난 모든 힘을 다시 얻을 때까지 가다린 것뿐이다. 이제 널 박살내주마! 나는 드라큘라 블러드 테페즈! 종들아, 너희들의 주인이 돌아온걸 환영하라! 넌 내 영혼의 잠을 지키던 내 부하를 죽였다. 지금으로부터 100년 전 나는 이 아이의 몸으로 환생했다. 나는 그렇게 긴 시간일 줄은 꿈에도 몰랐다. 오, 그 허무한 나날들. 나는 환생 했다. 보잘 것 없는 버러지여! 너의 진정한 주인이 돌아왔다! 나는 세계를 암흑으로 감싸고 내 마음대로 파괴할 것이다. 드라큘라의 힘 앞에 무릎 꿇어라!! 나에게 대항하면 죽음뿐!!!

드라큘라를 쓰러뜨리면 다시 마루스의 몸으로 돌아온다.

마루스 : 여기가 어디죠? 나한테 무슨 일이 일어난 거죠?

빈센트 : 네놈은 날 속일 수 없어!

마루스 : 우와와와와왁!!!!

빈센트 : 하! 겉모습으로는 날 속이지 못해. 자넨 아직도 모르겠나? 이 아이가 진짜 드라큘라야! 흥! 날 말릴 셈인가?

드라큘라 : 보잘 것 없는 인간 찌꺼기들! 얼마나 오랫동안 날 상대할 수 있을 거라고 생각하나? 좋아…. 드라큘라의 진정한 모습 앞에서 도망칠 준비나 해라!

BOSS

드라큘라

역시 마루스가 최종 보스였다. 이 내석의 공격 방식은 아까의 드라큘라 백작과 비슷하다. 여기저기에서 나타나 박쥐를 날리는 것이다. 확산 공격의 경우는 아까의 내석과 위, 아래의 순서가 틀릴 뿐이다. 원거리 서브 웨폰을 쓴다면 역시 R버튼을 누른 채로 쉽게 해치울 수 있지만 아마도 이쯤 되면 보석이 모자랄 것이다. 이럴 땐 내석이 날리는 박쥐들을 떨어뜨려 아이템을 취하면 된다. 아니면 열심히 돌아다니면서 때리는 수밖에 없다. 사실 굉장히 쉬운 보스이기 때문에 이 방법으로도 쉽게 클리어 할 수 있다.

순간이동에 페인트가 섞여있다

이 공격은 어떻게 도리가 없다

BOSS

드라큘라

도대체 이게 뭐냐?!

황당하게도 진정한 모습이란 용과 전갈의 합성체와도 같은 괴수! 상상을 초월하는 파워와 근접을 못하게 하는 다양한 공격 패턴이 주인공을 절망의 바다로 빠뜨려버린다. 서브 웨폰이 없다면 채찍만으로 싸워야 하는데 상당히 근접하지 않으면 히트시킬 수 없기 때문에 거의 맞아가면서 싸울 수밖에 없다. 특별한 공략법은 없다. 가지고 있는 모든 아이템을 이용해 전력으로 싸우는 수밖에. 우선은 공격 패턴을 익힌 후 접근할 기회만을 노리자

이럴 때는 멀리 떨어져야 한다

입에서 나오는 중성자탄(?) 히트시키면 개수가 늘어나니 주의!

ENDING

싸움은 끝났다. 세계 대전이 시작되려고 하는 이 순간 암흑과 홀로 맞선 사나이 라인하르트 슈나이더. 빛과 어둠의 싸움은 영원히 끝나지 않는다는 것을 깨달은 그에게 그나마 위안이 되어준 것은 바로 그녀….

비참하게 사라져 가는 드라큘라

로사가 되살아났다! 그것도 인간으로! 실색으로 보니 그나마 꽤 쓸만하다

캐리 페르난데스 편

캐리는 라인하르트와 공략법이 다를 바 없다. 다만 스테이지 4와 6, 7이 라인하르트와 틀리고 스토리가 다르다는 것뿐 그 이외에는 똑같다. 공격 방법은 손에 모이는 에네 볼이라는 기탄으로 공격하는데 공격 버튼을 누르고 있으면 유도탄이 되어 적들을 알아서 해치워준다. 당연히 적들과의 전투에서는 라인하르트보다 더욱 쉽고 파워도 라인하르트보다 높다. 다만 캐리 전용의 스테이지는 난이도가 상당해서 플레이 시간은 캐리 쪽이 더 오래 걸릴 것이다. 공략은 라인하르트와 다른 스테이지와 스토리 중심으로 해보겠다.

왼쪽에 매달릴 만한 곳이 보이는데…

이곳에서는 슬라이딩!

다시 이 문을 빠져 나와 계속 앞으로 진행하면 세이브 포인트를 발견할 수 있다. 당연히 다시 세이브! 그리고 나서 좁은 수로 위를 건너야 한다.

이곳을 건너가면 스위치가 있다

이 옆으로 가면 두루마리가…

다시 이 수로로 돌아와 이번에는 왼쪽으로!

프롤로그

19세기 중반 트랜실베니아 왈라키아 지방. 이 평화롭고 풍요로운 시대에 고대의 공포가 되살아나리라고는 아무도 예견치 못했다. 하지만 전설은 건재했고 이제 곧이 지역은 다시 암흑 속으로 빠질 것이다. 사람들은 다시 시악하게 변해갔고 악의 군주의 영혼을 봉인한 결계는 약해져 갔다. 그의 성 깊숙한 곳에서 그가 1세기에 걸친 봉인에서 움직이기 시작했다…… 드라큘라 백작이 깨어난 것이다.

캐리 페르난데스…

거대한 마법의 힘을 부여받은 소녀. 드라큘라의 부활을 느끼고 그녀는 암흑의 성으로 홀로 길을 떠난다. 이제 그녀는 악마와 대항해 싸우기 위해 타고난 힘을 발휘해야만 한다….

스테이지 4 지하 수로(Undergraund Waterway)

이곳은 중간중간 무너지는 길이 있으므로 항상 주의를 기울여야 한다. 만일 성수가 있다면 미리 바닥에 던져보는 것도 좋은 방법이다. 일단 수로근처를 돌아다니면 리저드맨이 나타나는 이벤트가 일어날 것이다. 이 녀석들을 모두 없애고 구석에 숨어있는 두목 리저드맨을 없앤 뒤 스위치를 누르자.

성수를 한번 던져보자

이곳은 올라서는 곳이 아니라 매달려 이동만 하는 곳이다

이 스위치를 누르자

스위치를 누르면 폭포(?)가 멈추고 앞으로 나아갈 수 있다. 세이브 포인트가 곧 보일 테니 반드시 세이브를 하도록 하자(몇 번을 강조해도 지나치지 않는다). 계단을 통해 건너편 수로로 가보면 약간 열려진 문이 보일 것이다. 이곳은 슬라이딩이나 앉아 걷기로 통과할 수 있다. 여기서는 아이템을 얻을 수 있다.

계단 앞에서도 길이 무너진다

리저드맨의 방해가 만만치 않다

일단은 이쪽으로 가야 한다

물위에 보이는 블록들을 건너가 보면 또 다른 스위치를 발견할 수 있다. 이것을 누른 뒤 다시 좁은 수로로 돌아가자.

거리가 생각 보다 짧다. 살짝 점프한 뒤 스틱은 중립을 지키도록 하자

조금 넓은 수로를 쭉 달려가면 계단이 있고 계단을 올라가 보면 건너편에 문이 열려진 것을 확인할 수 있다. 철퇴(?)에 주의하면서 건너가면 또 다시 스위치가 보인다.

이번에도 왼쪽에 다른 코스가?!

○철퇴가 내려왔을 때 점프하자!

이 스위치를 누르자!

다시 좁은 수로로 돌아오면 수로 건너편에 있는 폭포가 멈춰진 것을 알 수 있다. 그곳을 건너가면 태양의 문이 보일 것이다 이문을 열고 들어가면 이벤트가 일어난다.

이번에는 이쪽으로 가자!

폭포가 멈췄다!

태양의 문이다! 썬 카드!

로시가 아닌 색다른 인물이 나타난다

액트리세 : 대단한 힘을 지니고 있군. 두려워…. 진짜 페르난데스지만 그저 어린아이일 뿐. 죽이는 것은 수치스러운 일이야….

캐리 : 당신은 누구죠?

액트리세 : 호호호. 나는 액트리세. 사람들은 나를 마녀라 부르지. 우리들의 사명은 지배자 드라큘라 백작을 부활시키는 것.

캐리 : 뭐라구!!

액트리세 : 네가 지닌 힘은 백작을 살리려는 우리들에게 큰 도움이 된다. 선택할 시간을 주지. 네 힘을 위대한 사업에 빌려줄 것인가 아니면 영원히 지옥에서 썩힐 것인지…신중하게 생각해봐. 우린 다시 만날테니….

캐리 : 그의 모든 힘을 되살리려는 건가…?

스테이지 5 성 내부(Castle Center)

이 부분은 라인하르트와 공략법이 동일하다. 보스를 쓰러뜨리고 나서 엘리베이터를 타려고 가면 또 다시 액트리세가 나타난다.

캐리 : 액트리세…

액트리세 : 호호호. 대답은 생각해두었나…? …오, 하지만 그 건방진 얼굴이 내게 모든 걸 말해주는군.

캐리 : 난 드라큘라를 쓰러뜨릴거예요! 날 방해한다면 당신도 죽여야만해요.

액트리세 : 넌 강하다 소녀여. 하지만 오늘 네 상대는 내가 아니야…호호.

캐리 : 누구지? 나와 같은 힘이 느껴지는데….

액트리세 : 그녀도 암흑 군주와 싸우러 온 전사, 페르난데스였다. 우리가 그녀를 살려서 뱀파이어로 만들었지….

그녀는 캐리와 같은 일족이다

BOSS 페르난데스

뱀파이어가 된 페르난데스 일족과 싸워야 한다. 캐리의 일족이니 만큼 캐리와 같은 힘을 지니고 있다. 아니 그 이상이다. 어차피 서로 유도탄을 쏴대는 양상이 될 것이다. 파워는 캐리쪽이 높으니 적의 유도탄을 피하는데 주력하도록 하자. 서브웨폰으로 십자가가 있다면 효과를 볼것이다.

일족의 놀라운 힘! 3연발 에너볼!

얼음으로 얼려지면 빨리 버튼연타를!

캐리 : …!? 무슨 짓을…

액트리세 : 그녀는 고매한 영혼을 지니고 저주에 대항해 열심히 싸웠지…하지만 지금은 누가 봐도 피를 갈망하는 뱀파이어지. 훗 재미있군! 두 친척간의 필사적인 싸움이라! 호호호!

캐리 : 슬프게도 난 당신을 구할 수 없어요…내가 드라큘라를 쓰러뜨릴 때 당신은 천국에서 내 어머니를 만날거예요….

이것은 대체 뭘가! 버그다!!

스테이지 6 과학의 탑(Tower of Science)

역시나 상당한 난이도를 자랑하는 코스다. 하지만 멋진 비기가 있으니 걱정마시길. 일단은 벽에서 튀어나오는 돌들을 잘 피해서 계단을 오르자.

돌에 밀리면 그대로 떨어져 즉사!

벽에 붙어라! 대미지는 무시하자!

전류가 흐르는 지점이 보일텐데 여기도 쉽게 건너갈 수 있다. 기계가 맨 아래쪽으로 내려와 있을 때에는 전류가 흐르든 말든 그냥 건너갈 수 있다.

전류에 부딪혀도 대미지는 적다. 다만 공중에서 부딪히면 추락사!

이제 바닥이 롤러로 된 부분이 나올 것이다. 이곳은 비기 -무조건 벽 쪽으로 바싹 붙어서 가기를 쓰면 해결된다. 벽에서 튀어나오는 돌에는 주의해야겠지만 그 이외의 상황에서는 돌에 부딪히든 말든 그냥 밀고 올라가자. 그것이 가장 생존확률이 높다.

이제 엘리베이터를 타고 위로 올라가면 또 다른 지역이 나온다. 이곳에는 적외선 센서가 달린 기관총들이 등장하는데 일단 이것들을 모두 부숴놓도록 하자. 에너 볼을 이용하면 손쉽게 처리할 수 있을 것이다.

이 기둥에 달린 놈들은 반드시 처리하자!

이 기둥을 타고 건너가야 한다. 거리는 의외로 짧으니 적당히 점프하자!

이 지역을 통과하면 또 다시 괴상한 지역이 등장한다. 역시 보이지 않는 길이 있다. 이번에는 끝 부분이 끊어져 있으므로 주의하자.

다시 위로 올라가면 롤러가 돌아가는

방이 나올 것이다. 롤러들을 뛰어넘어 세이브 포인트까지 간 뒤 옆의 문으로 들어가면 3번 열쇠(Tower of Science Key 3)를 얻을 수 있다. 다음 스테이지로 가기 전에 3번 열쇠로 열 수 있는 방의 아이템을 챙기는 것 잊지 말자.

끝에서는 점프하자!

스테이지 7 마법의 탑(Tower of Sorcery)

이 스테이지는 정말 극악의 난이도를 자랑하는 곳이다. 점프와 매달리기의 극에 달한자만이 클리어 할 수 있다. 일단 점프 뒤에 스틱을 중립시키는 것을 잊지 말자. 각 얼음들 사이의 간격이 일정치 않아서 어느 것은 짧고 어느 것은 길다. 몸으로 그 거리를 익히는 수밖에 없다. 얼음들을 뛰어넘어 계속 위로 올라가면 그만인 스테이지지만 중간에는 거대한 난관이 기다리고 있다. 바로 사라졌다가 다시 나타나는 점멸 블록! 빨간 얼음 블록이 바로 그것으로 일정한 시간을 두고 나타났다가 사라지기를 반복한다. 이런 것들이 연속적으로 이어진다면…. 일단은 사진을 보고 최단 코스를 잡아 두도록 하자.

이걸 뛰어넘으라니! 하지만 잘 보면 앞쪽 3개의 블록만 뛰어넘으면 된다는 걸 알 수 있다

블록들이 사라지는 시간과 순서를 일단 기억하자. 한번 뛰고 나면 만약을 위해 점프 버튼을 계속 누르고 있는 습관을 길러두자. 블록이 사라지는 시간이 그렇게 짧은 것은 아니므로 시간을 충분히 쓰는 것이 좋다.

일단은 세이브 포인트를 향해!

계속되는 점멸 블록을 건너가면 노란색의 거대한 얼음 블록이 3개 나온다. 주변에는 이상한 구슬들이 놓여있는데 각각이 3개의 블록의 높이를 조절하고 있다. 구슬을 파괴하면 그 구슬에 해당하는 블록이 올라갔다가 내려온다. 이것을 이용하면 이 노란색 블록 앞에 놓인 파란색 블록으로 올라갈 수 있다.

저곳에 있는 구슬을 파괴해야 한다

블록이 올라가다 내려오는 순간 매달려야 한다

이제 계속해서 블록을 타고 올라가자. 블록간의 간격이 조금씩 좁혀지고 있는 것을 주의하자. 가다보면 역시 보이지 않는 길이 보인다. 이곳에서 스페셜 아이템을 습득하고 다음 스테이지로 가자.

이젠 척 보면 알 수 있다

스테이지 8 시계의 방(Room of Clock)

라인하르트의 경우는 이곳에서 데스와 싸웠지만 캐리는 액트라세와 싸우게 된다.

액트리세 : 날 놀라게 하는군. 페르난데스 전사를 쓰러뜨릴 거라고는… 아직 늦지 않았다. 네 영혼과 힘을 드라큘라에게 받쳐라! 간단한 일이지. 100명의 아이들의 목숨을 희생시키는 건… 나는 이 영생을 부여받기 위해서 내 아이도 베어버렸다.

캐리 : …그녀는 하나뿐인 내 의붓 어머니였어요. 하지만 우리 어머니가 그녀에게 마음의 안식을 주셨죠. 그녀는 진심으로 날 사랑했었어요. 당신의 아이는 어머니에게 사랑을 받지 못했어요… 그건, 그건, 너무나 가여워요….

액트리세 : 오, 넌 날 너무나도 슬프게 만드는군… 내 아이들에게 한 짓만 보다니…얼마나 불쌍한가! 난 나 이외에 이 세상에서 아무도 사랑하지 않아. 네 심장을 도려내 내 주인에게 선물해야겠다!!!

액트리세 : 어떻 수가! 네가 날 쓰러뜨리다니! 날! 날!!

캐리 : 난 드라큘라 스스로가 피하는 힘을 지니고 있어요. 당신은 깨닫지 못했어요. 드라큘라는 그걸 알고 있었고, 그는 당신을 단순히 시간을 벌기 위해 이용한 것 뿐이에요. 드라큘라, 악마들의 왕자…. 너만은 용서할 수 없어!!

이후의 진행은 라인하르트와 동일하다.

드라큘라를 쓰러뜨리고 어머니의 묘를 찾은 캐리

BOSS 액트리세

액트리세는 우선 자신의 주위를 수정으로 감싸고 나서 플레이어가 서 있는 자리에 수정을 솟아 오르게 한다. 플레이어는 계속해서 움직여야 하고 액트리세를 히트 시킬려면 일단 그녀의 주위에 있는 수정을 파괴해야 한다. 공략법은 액트리세의 주위를 계속 돌면서 에네 볼로 공격하는 것이다. 너무 가까이에서 원을 돌면 액트리세의 직선 공격에 맞을 수 있으므로 조금 크게 돌아야 한다. 바닥에 수정이 나올 기미가 보이면 점프해서 피하도록 하자. 액트리세는 파워가 약하므로 시간이 좀 걸리지만 쉽게 클리어 할 수 있다.

우선은 수정을 부숴야 한다

한곳에 있으면 수정 언터가 들어온다. 계속해서 뛰어라!

과연 이것이 악마성 시리즈인가!

악마성 시리즈의 최신작으로 기대를 모았던 작품이었다. 전작 「월하의 야상곡」과 같은 분위기를 잃지 않았으면 싶었다. 하지만 현실은 냉정하게도 3D 게임의 패러다임 속으로 악마성을 집어넣고야 말았다. N64라는 상당히 발군의 하드웨어로 이 정도의 작품을 만들어 낼 줄은…. 다른 유사한 3D 게임들과 특정 지어지는 것이 있다면 악마성이라는 이름을 달고 나온 것 정도랄까? 그래픽은 정말 N64 게임인지 의심이 갈 정도다. 음악은 전작의 것을 어레인지 했다고 하지만 게임성이 틀려졌으니 만큼 전혀 귀에 들어오지 않았다. 3D로 바뀌었으니 당연한 것이 아니냐고 말할 수도 있지만 이 정도로까지 바뀌면 이미 악마성의 계보를 이었다고 말할 수 없다. 만일 악마성이라는 이름을 달고 나오지 않았더라면… 그래도 좋은 점수를 주기는 힘들 것 같다. 그저 악의 드라큘라를 무찌르러 가는 3D 어드벤처 게임 정도로 보일테니까. 과연 악마성 시리즈가 다시 옛날의 모습을 찾을 수 있을지…아쉬움만 주는 작품이었다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

기종	게임
PS	미스틱 아크 -환상 극장-
PS	초코보 레이싱
SS	던전 & 드래곤즈 컬렉션
DC	블루 스팅거
N64	실황 파워풀 프로야구 6
GB	비트매니아 GB

★ : 파워 기대작 표시
◆ : 포켓 스테이션 지원 게임
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'99년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3/4	에어 레이스 챔피언십	액싱	레이스	5,800엔
PS	3/4	팝시맨	캐드	액션	6,800엔
PS	3/4	소나타	T & E 소프트	RPG	6,800엔
PS	3/4	엠드 파이터	밴프레스토	대전격투	5,800엔
PS	3/4	고양이 무사	휴먼	ADV	5,900엔
PS	3/4	유구환상곡 ensemble 2	미디어 웍스	ETC	3,800엔
PS	3/11	에테니	SNK	ADV	6,800엔
PS	★3/11	파이널 판타지 6	스퀘어	RPG	4,800엔
PS	★3/11	파이널 판타지 컬렉션	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	3/11	더 랠리	스파이크	레이스	5,800엔
PS	3/11	글로벌 포스 신·전투국가	소니	SIM	5,800엔
PS	3/11	작은 거인 마크론 맨	타카라	액션	5,800엔
PS	3/11	캡틴 러브	도시바 EMI	SIM	5,800엔
PS	3/11	토미카 타운을 만들자!	토미	ETC	5,800엔
PS	3/11	노엘 3	파이오니어 LDC	ADV	6,900엔
PS	★3/18	미스틱 아크 -환상 극장-	에닉스	ADV	6,800엔
PS	3/18	매지컬 테트리스 챌린지 featuring 미키	캡콤	ETC	4,800엔
PS	3/18	던싱 블레이드 -tears of eden-	코나미	ADV	5,800엔
PS	◆3/18	서머스 1-2-3 DESTINY! 운명을 바꾸는 자	자레코	RPG	5,800엔
PS	★3/18	초코보 레이싱 -환계로의 로드-	스퀘어	레이스	5,800엔
PS	3/18	언젬미·리미	소니	액션	미 정
PS	3/18	전차로 GO! 2	타이토	SIM	5,800엔
PS	3/18	신세기GPX 사이버 포뮬러	바프	SIM	6,800엔
PS	3/18	퍼즐 매니아 2	휴먼	ETC	4,800엔
PS	3/18	올스타 테니스 '99	UBI 소프트	스포츠	5,800엔
PS	3/25	To Heart	아쿠아 플러스	ADV	미 정
PS	★3/25	더 킹 오브 파이터스 98	SNK	대전격투	5,800엔
PS	3/25	사이버 오그	스퀘어	액션	5,800엔
PS	3/25	사운드 노벨·에볼루션 제절초	춘소프트	ADV	4,800엔
PS	3/25	육성 퀴즈 마이 엔젤	남코	ETC	5,800엔
PS	3/25	S. C. A. R. S	UBI 소프트	레이스	5,800엔
PS	★3/예정	번뇌 -흡혈귀전설-	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	3/예정	사이버네틱 엠파이어	일본 텔레네트 / 울프팀	ADV	5,800엔
PS	3/예정	X-Games 프로보더	일렉트로닉 아츠/스퀘어	스포츠	5,800엔
PS	3/예정	ONE	캡콤	액션	5,800엔
PS	3/예정	시네마 영어회화 시리즈 VOL.3 태풍의 언덕	악세스	ETC	6,800엔
PS	3/예정	비블검 카드	타카라	액션	5,800엔
PS	◆3/예정	노려라! 명문 야구부	디즈	SIM	5,800엔
PS	◆3/예정	수렵관 프로젝트 -퍼시 헌터의 길-	테이칙	SIM	5,800엔
PS	3/예정	학원자전 연애	박보당	SIM	6,800엔
PS	3/예정	초시공요새 마크로스 -사랑·기억하고 있습니까?-	반다이 비주얼	슈팅	6,800엔
SS	★3/4	던전 & 드래곤즈 컬렉션	캡콤	액션	5,800엔
SS	3/4	선검기협전	소프트 스타	RPG	5,800엔
SS	3/4	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	ETC	3,800엔
SS	3/18	캐스부터~	캐드	SIM	미 정
DC	3/4	에어로 댄싱	CRI	SIM	5,800엔
DC	3/4	뿌요뿌욘~	컴파일	퍼즐	미 정
DC	3/4	사이킥 포스 2012	타이토	대전격투	5,800엔
DC	★3/11	리얼사운드 -바람의 리글렛-	워프	ETC	4,800엔
DC	3/18	북으로 -White illumination-	허드슨	SIM	5,800엔
DC	3/25	마벨 VS 캡콤	캡콤	대전격투	5,800엔
DC	3/25	삼국지 6	코에이	SIM	9,800엔
DC	3/25	더 하우스 오브 더 데드2	세가	슈팅	5,800엔
DC	3/25	슈퍼 스피드 레이싱	세가	레이스	5,800엔
DC	★3/25	블루 스팅거	세가	액션ADV	5,800엔
N64	3/18	NHL 블레이드 오브 스틸	코나미	스포츠	7,800엔
N64	3/19	탑 기어 오버 드라이브	켐코	레이스	6,980엔
N64	★3/25	실황 파워풀 프로야구 6	코나미	스포츠	7,800엔
N64	3/예정	와이프 아웃	코코넛 재팬	레이스	7,980엔
N64	3/예정	초공간 나이트 프로야구 킹 2	이매지니어	스포츠	6,800엔
N64	3/예정	슈퍼 볼링	아테나	스포츠	6,800엔

'99년 4월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	4/1	당구 re-mix 빌리어드 멀티플	아스크	스포츠	4,800엔
PS	★◆4/1	두근두근 메모리얼 vol.3 여행의 시	코나미	ADV	5,800엔
PS	★4/1	사가 프런티어 2	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	◆4/1	스파이로 더 드래곤	소니	액션	미 정
PS	4/1	엘란	비스코	SIM	5,800엔
PS	4/1	R -알-	퍼브 커뮤니케이션	액션	5,800엔
PS	4/1	바이러스 -더 배틀 필드-	폴리그램	ETC	4,800엔
PS	4/8	축복의 그랑프리	시스컴 엔터테인먼트	레이스	5,800엔
PS	★4/15	댄스 댄스 레볼루션	코나미	액션	5,800엔
PS	★4/15	슈퍼 로봇 대전 F 완결편	반프레스토	S·RPG	6,800엔
PS	4/15	나스 스토리	마이니치 커뮤니케이션	ADV	5,800엔
PS	4/22	유구의 에덴	아스키	RPG	5,800엔
PS	★4/22	베스트 어 무브2 -댄스 천국 MIX-	에닉스	액션	5,800엔
PS	4/28	신시대극 액션 나찰의 검	코나미	액션	미 정
PS	★◆4/예정	데빌 서머너 소울 해커스	아틀러스	RPG	6,800엔
PS	★4/예정	도쿄 마인 학원 농기담(融)	아스믹	SIM	3,800엔
PS	4/예정	빛나는 계절로	캐드	ADV	6,800엔
PS	4/예정	시네마 영어회화 시리즈 vol. 4 -보이즈 라이프-	악세스	ETC	6,800엔
PS	◆4/예정	성검의 주인	테크노소프트	RPG	미 정
PS	4/예정	유인 왜성 지구방위대	미디어 링	SIM	미 정
SS	★4/1	두근두근 메모리얼 vol.3 여행의 시	코나미	ADV	5,800엔
SS	4/8	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC	ADV	7,200엔
DC	4/1	비기 히트	CRI	레이스	5,800엔
DC	4/1	갓 베스	세가	SIM	5,800엔
DC	4/예정	웰 미스테리 -에지몽을 주는 고양이-	파나소닉	ADV	5,800엔
DC	★4/예정	엘레멘탈 기믹 기어	허드슨	A·RPG	미 정
N64	4/9	부탁해요 몬스터	보톰업	SIM	6,980엔
N64	4/예정	섀도우 나이트64	켐코	ADV	미 정
N64	4/예정	PD울트라맨 배틀 컬렉션	반다이	SIM	6,800엔

'99년 5월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	5/27	부기 비터 Vol. 1	소니	ETC	미 정
PS	5/27	부기 비터 Vol. 2	소니	ETC	미 정
PS	5/27	꼬마 캐릭터 게임 은하 영웅 전설	덕간서점	ETC	5,800엔
PS	◆5/예정	몬스터 경프리 월드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	◆5/예정	폴무이 폴무이	컬처 퍼블리셔스	RPG	미 정
PS	5/예정	시네마 영어회화 시리즈 vol. 4 -졸업-	악세스	ETC	6,800엔
PS	5/예정	드래곤 머니	마이크로 캐빈	ETC	5,800엔
PS	5/예정	마리오 네트 컴퍼니	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
★3/11	비트 매니아GB	코나미	ETC	4,300엔
3/12	몬스터 레이스2	코에이	레이스	3,980엔
3/18	파워풀군 포켓	코나미	스포츠	4,500엔
★3/19	여신전생외전 라스트 바이블 1	아틀라스	RPG	3,980엔
3/19	탑 기어 포켓	켐코	ETC	미 정
3/예정	포켓 전차 2	코코넛 재팬	액션	3,980엔
3/예정	SD비룡의 권 외전 EX	컬처 브레인	대전격투	3,980엔
3/예정	오하스타	에폭사	퍼즐	3,800엔
3/예정	도라에몽 카드 2	에폭사	레이스	3,980엔
3/예정	카드캡터 사쿠라	M.T.O	ADV	미 정
3/예정	갑자원 포켓	마법	스포츠	미 정
3/예정	왕도둑 징 엔젤	메사이어	S·RPG	3,980엔
3/예정	왕도둑 징 데빌	메사이어	S·RPG	3,980엔
4/2	학급왕 야마자키 게임보이판	코에이	ETC	3,980엔
4/예정	SD비룡의 권 전설 GB	컬처 브레인	액션	3,980엔
4/예정	포켓 몬스터 금	닌텐도	RPG	3,500엔
4/예정	포켓 몬스터 은	닌텐도	RPG	3,500엔
★4/예정	여신전생 외전 라스트 바이블 2	아틀라스	RPG	3,980엔
4/28	섀도우 게이트 리턴	켐코	액션	3,980엔
5/예정	울트라 베이스볼 GB	컬처 브레인	스포츠	3,980엔

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
3/4	투혼열전	토미	액션	3,980엔
3/4	건페이	코토	퍼즐	1,980엔
3/4	전차로 GO!	타이토	SIM	3,800엔
3/4	원더 스타디움	남코	스포츠	3,600엔
★3/4	초코보의 이상한 던전	반다이	RPG	3,800엔
3/11	노부나가의 야망	코에이	SIM	4,200엔
3/11	뿌요뿌요 통	반다이	퍼즐	3,600엔
★3/예정	SD건담 이모우셔널 잼	반다이	SIM	3,800엔
3/예정	디지털 몬스터	반다이	SIM	3,800엔
4/예정	바다낚시로 가자!	코코넛 재팬	스포츠	3,800엔
4/예정	육성 퀴즈 마이 엔젤	남코	ETC	3,800엔
4/예정	비트 매니아 for 원더 스완	코나미	ETC	미 정
5/13	스페이스 인베이더	선 소프트	슈팅	3,800엔
5/예정	바람의 크로노아	반다이	액션	미 정

발매 미 정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	★페르소나2 -죄-	아틀라스	RPG	미 정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	★그란투리스모2	소니	레이스	미 정
PS	파랜드 사가 -시간의 도표-	T.G.L	RPG	미 정
PS	★죠죠의 기묘한 모험	캡콤	대전격투	미 정
PS	위저드리 -DIMGUIL-	아스키	RPG	6,800엔
PS	컬트 셉트 for PlayStation	미디어 팩토리	ETC	미 정
PS	액참	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	마도영사 슈온	아스키	RPG	6,800엔
PS	트리플즈 마법학원 초등부	아스키	RPG	미 정
PS	킹 라이즈	아스키	액션	5,800엔
PS	우주기동 버나크	아스믹	슈팅	미 정
PS	술의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	화이트 다이아몬드	에스코트	SIM	미 정
PS	멜크리우스 프리티	NEC	SIM	미 정
PS	노아에스	에스코트	SIM	미 정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SIM	미 정
PS	할렘 비트	코나미	ETC	미 정
PS	◆세가트의 이리2	M.T.O	레이스	미 정
PS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
PS	라그나 룰 레전드	소니	RPG	미 정
PS	포켓 던전	소니	RPG	2,800엔
PS	엘티런서 -The 3nd Planet-	코나미	SIM	미 정
PS	저지 데빌의 대모험	코나미	A·ADV	미 정
PS	★콘트라 - 레거시 오브 워 -	코나미	ACT	미 정
PS	성소녀전대 버진프리트	코나미	ADV	5,800엔
PS	NBA 파워 덩커스4	코나미	스포츠	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	메인 로터	에프 컴	슈팅	5,800엔
PS	로빈 로이드의 모험	게스트	ADV	미 정
PS	에터널 체인	빅터 소프트	RPG	미 정
PS	보노보드	어뮤즈	ETC	미 정
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	밀레니엄 파이터	반다이	슈팅	5,800엔
SS	★소닉 3D 프리키 아일랜드	세가	액션	3,800엔
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	아로마	ETC	미 정
SS	With you	NEC 인터채널	ADV	미 정
SS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
SS	★스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미 정
SS	어드밴스드 V.G. 2	T.G.L	대전격투	미 정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미 정
SS	모니카의 성 파이오니어	LDC	A·RPG	6,800엔
SS	스타트렉 오딧세이 1	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트렉 오딧세이 2	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트렉 오딧세이 3	레이포스	RPG	미 정
DC	★킹 오브 파이터스(가칭)	SNK	대전격투	미 정
DC	★센무	세가	ETC	미 정
DC	★마검 X	아틀라스	ADV	미 정
DC	★스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미 정
DC	멜크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	베르세르크	아스키	A·RPG	미 정
DC	★창공의 거룡 스페이스 그리폰	팬서 소프트웨어	슈팅	미 정
DC	리틀 드림	팬서 소프트웨어	ADV	미 정
DC	프레임 글라이드	프롬 소프트	액션	미 정
DC	무지개색 전사	재팬 CO	SIM	미 정
DC	★D의 식탁 2	와프	A·RPG	5,800엔
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미 정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미 정
DC	★그란디아 2	게임아츠	RPG	미 정
DC	정문지 삼국지	게임아츠	SIM	미 정
DC	플라이트 슈팅(가칭)	코나미	슈팅	미 정
DC	캐리어(가제)	자레코	SIM	미 정
DC	★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램	세가	대전격투	미 정
DC	프로야구팀을 만들자!	세가	SIM	미 정
DC	기동전사 건담(가칭)	반다이	액션	미 정
N64	바이오 테트리스	암테크	ETC	미 정
N64	신세기 에반게리온	반다이	액션	미 정
N64	엘테일(가칭)	이매지니어	퍼즐	미 정
N64	줄 -마수사 전설-	이매지니어	RPG	미 정
N64	울트라 베이스볼 실명판 64	컬처브레인	스포츠	미 정
N64	NBA IN THE ZONE 2	코나미	스포츠	미 정
N64	사일런트 섬머 스토리	코나미	S·RPG	미 정
N64	하이브리드 헤븐	코나미	RPG	미 정
N64	실황 G1 스테이블	코나미	SIM	미 정
N64	★마더 3	닌텐도	RPG	미 정
N64	울트라 동키콩	닌텐도	액션	미 정
N64	커비 64	닌텐도	액션	미 정
N64	★오우거 배틀 3	퀘스트	SIM	미 정
N64	마리오 골프 64	닌텐도	스포츠	미 정
N64	★슈퍼마리오 64 2 (가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	포켓몬스타디움 2 (가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	64워즈	허드슨	SIM	미 정
N64	화이어 엠블렘 64	닌텐도	SIM	미 정

GO! 파이널 판타지 VIII 공략왕

GAME POWER

CONTENTS

정션 시스템 설명 2

메뉴 화면 설명 4

등장 캐릭터 소개 4

캐릭터별 특수기 9

아이템 리스트 11

마법 리스트 12

G.F 일람 14

어빌리티 리스트 17

미니게임 설명 19

스토리 공략(디스크 1장) 22

스토리 공략(디스크 2장) 63

스토리 공략(디스크 3장) 101

스토리 공략(디스크 4장) 123

주요 몬스터 일람(디스크 1~2장) 126

파이널 판타지8

FINAL FANTASY VIII

장르 : RPG

제작사 : 스퀘어

발매일 : 99년 2월 11일

발매가 : 7,800엔

말이 필요없는 불후의 명작

파이널 판타지 8

전세계 게이머들이 숨죽이며 기다려온 금세기 최고의 RPG「FFⅧ」이 마침내 발매되었다. 이번 시리즈 역시 독특하고 치밀한 세계관과 짜임새 있는 구성으로 FF의 높은 명성을 다시 한 번 확인시켜준 작품이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 자! 이제 게임의 분위기를 더해주는 감미로운 주제곡 'EYES ON ME'를 들으며 한 편의 영화처럼 펼쳐지는 장대한 스토리 속으로 들어가 보자.

게임 시스템 개요

정션 시스템 설명

정션은「FFⅧ」을 이전 시리즈와 확연히 구분시켜주는 가장 특징적인 요소라고 할 수 있다. 모든 능력은 정션을 통해서 사용할 수 있고 캐릭터의 성장과도 밀접한 관련이 있다. 여기서는 방대한 정션 시스템 가운데 핵심적인 요소만을 간추려 설명하기로 한다.

1 정션의 기본 개념

정션이란 기존 소환과는 달리「G.F(가디언 포스)자체를 캐릭터에 일체화」시켜 그 능력을 사용할 수 있도록 하는 개념이다. 물론 자신과 일체가 되어 있는 G.F를 기존의 소환수처럼 불러내는 것도 가능하다. 그렇다면 정션을 해서 좋은 점은 무엇인가? 정션의 매력은 대략 다음 3가지로 요약해볼 수 있다.

① 마법을 정션하여 캐릭터를 강화한다

캐릭터의 강화(성장)는 레벨업 말고도 캐릭터의 각 능력치 항목에 마법을 정션시켜서 능력치를 상승시키는 방법이 있다. 이것은 G.F가 가지고 있는 어빌리티를 이용한 것으로 정션시키는 마법의 종류와 수에 따라 그 효과가 달라진다.(마법 리스트 참조) 따라서 정션 어빌리티와 필요한 마법만 많이 있다면 레벨은 10인데 HP는 9999인 식으로 레벨과 상관없는 캐릭터의 성장이 가능한 것이다.

② 편리한 특수능력(어빌리티)이 생긴다

G.F는 마법을 정션시켜주는 정션 어빌리티 이외에도 여러 가지 편리한 어빌리티를 가지고 있다. 그러나 이들 어빌리티는 전투에서 AP(어빌리티 포인트)를 획득하여 G.F가 그것을 완전히 익혀야만 사용할 수 있다(어빌리티 리스트 참조).

② 전투에서 G.F를 소환할 수 있다

당연한 얘기이기는 하지만 G.F는 이전 시리즈에서와 마찬가지로 소환수처럼 불러낼 수 있다. 전투 커맨드 중 G.F 커맨드를 사용해서 자신이 정션하고 있는 소환수를 불러내는 것이다. 이들은 해당 속성의 공격효과뿐만 아니라 다양한 특수효과도 가지고 있으므로 정션시킬 G.F를 배분할 때는 전투에서의 역할을 고려하여 특성에 맞게 잘 배치시켜 주어야 한다(G.F일람 참조).

2 마법 정션

마법은 마법정제 어빌리티로 마석을 이용해 제조하거나 적으로부터 드로우해서 획득할 수 있다. 그렇다면 이들 마법은 어디에 어떻게 정션시킬 수 있을까? 마법을 정션시킬 수 있는 능력치 항목은 다음 13가지로 각 항목의 특성을 참조해서 정션시 활용하도록 하자.

HP에 정션을 시키는 경우 아레이즈 11개로 1000이 넘는다

같은 조건하에서 파이어를 정션시키면 100개로도 900대에 불과

항목	설명
HP	캐릭터의 최대 HP. 회복계 마법(특히 리제네, 아레이즈 등)을 정션시키면 상승효과가 크다
힘(力)	물리공격의 대미지에 크게 영향을 미치는 수치. 공격마법계열이 효과가 좋다. 강한 마법이 정션효과도 높다
체력(體力)	방어력 전반에 큰 영향을 미친다. 회복이나 방어계 마법이 효과가 좋다
마력(魔力)	마법의 위력이나 효과에 영향을 미친다. 공격 마법계중 가장 강한 것으로 정션하자
정신(精神)	스테이터스 변화에 대한 내성에 영향을 미친다. 마법을 방어하는 마법계열이 효과적이다
민첩성(早さ)	ATB 게이지의 회복속도 및 전투 시작시 초기치에 영향을 미친다. 시공마법 등이 효과가 좋다
회피(回避)	물리공격의 회피율에 큰 영향을 미친다. 트리플이 좋은 효과를 보인다
명중(命中)	물리공격의 명중률에 영향을 미친다. 트리플을 추천
운(運)	강탈(ぶんどる)커맨드로 아이템을 훔칠 때의 성공률에 영향을 미친다. 효과가 좋은 마법이 거의 없다
속성공격(屬性攻擊)	물리공격에 속성을 부여해서 통상 공격시 해당속성의 효과가 추가되도록 하는 것이다. 예를 들어, 바이오를 속성공격에 정션시킨 상태에서 통상공격을 했다면 적은 독속성 공격에 해당하는 대미지를 입는 것은 물론 중독까지도 될 수 있다. 강력한 마법일수록 효과가 크다
속성방어(屬性防御)	캐릭터에게 해당 방어속성을 부가시킨다. 효과는 %로 표시되는데 50%는 반감, 100%는 무효, ★는 흡수이다
ST공격(ST攻擊)	물리공격에 스테이터스 변화를 부가시킨다. 효과는 속성방어와 마찬가지로 %로 표시된다
ST방어(ST防御)	캐릭터에게 스테이터스 변화에 대한 내성을 부가시킨다. 효과가 100% 경우, 해당 스테이터스 변화 공격은 완전히 무효화된다

※ 최강(さいきょう)으로 간단히 파워업!

13개나 되는 항목의 특성을 고려해서 일일이 정션을 하려고 한다면 아주 피곤한 작업이 될 수도 있다. 따라서 간단한 방법으로 최적의 정션을 하고자 하는 사람은 마법정션 메뉴의 최강(さいきょう)으로 들어가서 공격(たたかう), 마법(まほう), 방어(ぼうぎょう)의 3가지 타입 중 목적에 맞는 것을 선택해 주자. 이렇게 하면 자동적으로 가지고 있는 마법을 적절히 배치하여 원하는 스타일의 정션을 해 줄 것이다.

3 어빌리티 정션

G.F는 각자 정션 시스템의 허리 역할을 하는 어빌리티를 가지고 있다. 어빌리티는 총 6가지로 구분되며 그 종류는 다음과 같다

항목	설명
정션 어빌리티	캐릭터의 각 능력치에 마법을 정션하기 위해 필요한 어빌리티이다. 마법을 정션하기 위해서는 G.F가 해당 능력치 항목에 대한 정션 어빌리티를 가지고 있어야 한다
커맨드 어빌리티	전투에서 사용하는 마법, 드로우 등의 커맨드를 사용할 수 있게 해주는 어빌리티를 말한다
캐릭터 어빌리티	캐릭터의 각 능력치를 몇 십% 올려주거나 선제공격 등의 특별한 능력을 부여한다
파티 어빌리티	파티의 G.F중 어느 하나만 가지고 있어도 파티 자체에 능력이 적용되는 어빌리티. 숨겨진 드로우 포인트나 세이브 포인트를 발견하거나 적과의 조우확률이 낮아지는 등 주로 게임의 진행을 원활하게 해주는 어빌리티가 많다
G.F 어빌리티	소환공격의 위력이 증가하는 등 G.F 자체의 능력을 강화시켜주는 어빌리티
메뉴 어빌리티	메뉴 화면의 어빌리티(アビリティ)에서 사용하는 것으로 마석으로 여러가지 속성의 마법을 정제하거나 도구의 제조 등 여러 가지 유용한 역할을 하는 것이 많다

※ G.F의 레벨업

대부분의 G.F는 초기에 12, 3개가량의 어빌리티를 가지고 있다. 그러나 전투를 통한 레벨업과 AP 획득을 통해서 어빌리티를 습득하면 계속해서 새로운 어빌리티 리스트가 등장한다. 이들은 기존 어빌리티의 강화판인 경우가 많지만 전혀 새로운 어빌리티가 나타나는 경우도 있다.

메뉴 화면 설명

1. 정션(ジャンクション): G.F나 마법을 정션한다.
2. 아이템(アイテム): 소지한 아이템을 확인하거나 사용할 수 있다.
3. 마법(まほう): 마법을 소유한 캐릭터를 지정하여 마법의 사용이나 정리, 또는 다른 캐릭터에게로의 이동 등을 실행할 수 있다.
4. 스테이터스(ステータス): 캐릭터의 스테이터스를 표시한다. 스테이터스 화면에서 ㅁ버튼을 누르면 각 캐릭터의 특수기 현황을 볼 수 있다.
5. G.F: G.F의 스테이터스와 '기억하다(おぼえる)'로 어빌리티 리스트를 확인할 수 있다. 다음에 습득할 어빌리티를 지정할 수도 있다.
6. 파티 변경(いれかえ): 파티내의 위치를 변경하거나 멤버를 구성한다. 단, 파티 멤버의 변경은 세이브가 가능한 곳에서만 할 수 있다.
7. 카드(カード): 현재까지 습득한 카드를 확인할 수 있다.
8. 환경설정(コンフィグ)

항목	설명
사운드(サウンド)	사운드의 모드를 선택한다(스테레오/모노)
컨트롤러(コントローラ)	컨트롤러 버튼의 기능을 할당할 수 있다
커서(カーソル)	전투중 커서의 위치모드를 설정한다(제자리로/자리기억)
ATB	ATB 타입의 설정, 액티브(アクティブ)는 ATB 게이지에 따라 행동하고 웨이트(ウエイト)는 적과 아군이 교대로 행동을 한다
라이브라(ライブラ)	마법 라이브라를 사용했을 때 몬스터의 종류별로 처음 1회씩만 클로즈업을 할 것인가 항상 할 것인가를 결정한다
카메라 작동확률(カメラ動作確率)	전투중의 앵글이동 확률을 설정한다. 수치를 높일수록 카메라가 이동할 확률이 높아진다
배틀 스피드(バトルスピード)	전투중 시간이 흐르는 속도를 설정한다. 이것을 빠르게(はやい)하면 ATB게이지가 빨리 차는데 이는 적과 아군에 동일하게 적용되므로 주의하자
배틀 메시지(バトルメッセージ)	전투중에 표시되는 캐릭터간의 대화 표시속도를 정한다
필드 메시지(フィールドメッセージ)	전투 이외에 표시되는 모든 메시지의 표시속도를 정한다
아날로그 입력(アナログ入力)	듀얼쇼크 등을 사용하고 있는 경우 스틱의 민감도를 정한다
바이브레이션 기능(バイブレーション機能)	듀얼쇼크의 진동기능을 ON/OFF한다

9. 튜터리얼(チュータリアル): 컨트롤러의 조작이나 각종 시스템, 마법, 아이템 등에 관한 해설을 볼 수 있다.
10. 세이브(セーブ): 게임의 데이터를 저장한다. 단, 세이브는 세이브 포인트와 월드맵에서만 가능하다.

Characters

등장 캐릭터 소개

스콜 레온하트

Squall Leonhart

이 게임의 주인공으로 용병양성학교인 바람 가덴의 SeeD 후보생. 자신의 감정이나 생각을 잘 드러내지 않으며 사람들과 어울리는 것을 그다지 좋아하지 않는다. 임무수행에 있어 일체의 감정을 배제하며 강인한 신체조건을 갖춘 완벽한 용병 스타일의 생도이다

리노아 하틸리

Rinoa Heartilly

이 게임의 히로인으로 조국 팀버의 독립을 위해 활동하는 레지스탕스 「숲의 올빼미」의 리더. 자유분방한 성격으로 구속되는 것을 싫어한다. 스콜과는 의뢰인과 용병의 관계로 만나서 점차 연인사이로 발전해 나간다

사이파 알마시

Seifer Almasy

바람 가덴에 소속된 생도로 스콜과는 라이벌 관계이다. 우수한 소질을 가졌으나 독단적인 행동으로 인해 SeeD가 되지 못하고 있다

셀피 틸미트

Selphie Tilmitt

트라비아 가덴에서 바람 가덴으로 전학을 온 후 스콜과 함께 SeeD가 되는 소녀. 언제나 밝고 명랑한 모습을 보이는 전형적인 말괄량이 스타일이다. 이러한 성격 덕분에 때때로 스콜 일행의 무드메이커가 되기도 한다

젤 딘
Zell Dincht

바람 가덴의 생도로 원기왕성한 격투가이다. 어린 시절의 쓰라린 기억 때문에서인지 언제나 끊임없이 자기 자신을 단련시킨다

키스티스 트리프
Quistis Trepe

15세라는 어린 나이에 SeeD가 되었고 17세에 바람 가덴의 교관으로 발탁될 정도로 뛰어난 능력을 가진 여자. 스콜과 사이파의 담당교관이기도 하다. 냉정하고 침착한 완벽주의자로 나이에 비해 성숙한 인상을 보이지만 한편 섬세한 일면도 가지고 있다

아바인 키니아스
Irvine Kinneas

갈바디아 가덴에서 최고의 실력을 자랑하는 특급 저격수. 그러나 바람둥이인데가 빈정거리는 성격 때문에 다른 사람에게 신뢰를 얻지 못하고 있다. 후일 어떤 임무에 외부 스텝으로 참가하면서 스콜 일행과 함께 행동하게 된다

라그나 로이어
Laguna Loire

스콜의 꿈속에 나타나는 갈바디아의 병사. 전장을 누비며 많은 경험을 쌓아온 만큼 상당한 전투력과 담력을 지니고 있다. 장래에 퇴역하여 세계 각지의 정세를 보도하는 저널리스트가 되는 것이 그의 꿈이다

마녀 이데아
Edea the Witch

인간 세계의 이면에서 잊혀져 있다가 어느 날 갑자기 사람들 앞에 모습을 드러낸 강력한 마력의 소유자. 여러 가지 점에서 의문을 남기는 수수께끼의 인물이다

키로스 시겔
Kiros Seagill

라그나와 운명을 같이하는 갈색 피부의 전사. 갈바디아군 소속으로 언제나 그와 함께 행동하며 라그나의 급한 성미를 보좌해주는 역할을 담당한다

워드 자박

Ward Zabac

라그나 팀의 일원으로 거대한 몸집과 괴력을 자랑한다. 하지만 머리를 쓰는 일은 아무래도 좀 성미에 안 맞는 듯…. 거친 외모와는 달리 소박한 성격을 가지고 있다

시드 크레이머

Cid Kramer

바람 가덴의 교장으로 생도들을 인간적으로 대해주기 때문에 존경을 받고 있다. 용병양성학교의 교장이라고는 생각할 수 없을 정도로 온화한 성품의 소유자이기도 하다

라이진

Raijin

학교 풍기위원인 사이파의 부하. 건장한 체격에 비해 어리숙한 말투를 사용해서 이상한 분위기를 풍긴다. 천부적인 단세포(?)인 탓에 함께 다니는 후진에게 항상 당하기만 한다

후진

Fuujin

사이파의 부하로 언제나 무표정하고 말을 할 때 한자로 짧게 끊어서 말한다. 사이파의 라이벌인 스콜을 적대시하는 경향이 있다

캐릭터별 특수기

특수기는 핀치에 몰렸을 때 무작위로 발동되는 것으로 각 캐릭터마다 사용 및 습득방법이 다르다. 또한 특수기를 활용한 공격은 통상공격의 몇 배의 위력을 가지므로 전투의 승리를 결정짓는 요인이 되기도 한다. 특수기의 사용은 커맨드의 싸우다(たたかう)옆에 ▷ 표시가 나왔을 때 →방향 버튼을 누른 상태에서 ○버튼을 누르면 된다.

스콜 레온하트: 연속검(連續劍)

기술이 발동되면 화면 하단에 게이지가 표시된다. 이때 연속적으로 밀려오는 웨이브를 잘 보고 있다가 'Trigger!'라는 표시가 나오면 타이밍을 맞춰서 R1버튼을 누르자.

젤 딘: 듀엘(デュエル)

화면 오른쪽 하단에 표시되는 제한시간내에 격투게임과 같은 방식으로 커맨드를 입력해야 한다. 이때 제한시간내에 많은 커맨드를 입력하면 그만큼 대미지를 많이 줄 수 있다. 잡지 '격투왕'을 읽어보면 기본커맨드 이외의 새로운 기술이 추가된다.

셀피 틸미트: 슬롯(スロット)

슬롯을 실행시키면 랜덤으로 마법을 하나 사용할 수 있는데 마음에 들지 않으면 아래의 '다시 선택(やりなおし)'을 눌러서 다른 것으로 바꿀 수 있다. 위기의 순간에 생각지도 않은 고급마법이 나올 수도 있으므로 결코 무시할 수 없는 기술이다.

아바인 키니아스: 샷(ショット)

아바인의 기술은 탄환 아이템을 가지고 있어야만 사용할 수 있다. 이 기술이 발동되면 화면 하단에 타임 게이지가 표시되는데 이 시간내에 적들을 선택하여 R1버튼으로 탄환을 발사하면 된다. 탄환의 종류는 아이템 리스트를 참조하자.

키스티스: 청마법(青魔法)

청마법은 적의 특수기술을 익혀서 사용하는 것으로 아이템을 통해 얻을 수 있다. 예상외로 강력한 기술이 많기 때문에 보스전에서도 위력을 발휘할 수 있다. 아이템과 습득기술은 아이템 리스트를 참조하자.

리노아 하틸리: 컴바인(コンバイン)

리노아는 그녀의 애견인 안젤로와 함께 협력 공격을 펼친다. 사용가능한 기술은 스테이터스 화면에서 □버튼으로 확인할 수 있다. 새로운 기술의 습득은 잡지 '페트 통신'을 읽어보면 된다.

아이템 리스트

구분	이름	효과
회복 아이템	포션(ポーション)	HP를 200 회복
	하이포션(ハイポーション)	HP를 1000 회복
	엑스포션(エクスポーション)	HP를 전부 회복
	에릭서(エリクサ)	HP를 전부 회복하면서 스테이터스 이상을 치료
	라스트 에릭서(ラストエリクサ)	아군 전체의 HP를 전부 회복하면서 스테이터스 이상을 치료
	영웅의 약(英雄の薬)	일정시간 무적상태가 된다
	치료의 물(いやしの水)	생명력을 품은 물
	피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)	전투불능상태를 회복
	만능약(万能約)	스테이터스 이상을 치료
	안약(目薬)	암흑상태를 회복
	금침(金の針)	석화상태를 회복
	산언초(山彦草)	침묵상태를 회복
	성수(聖水)	좀비, 저주를 해소
	해독제(毒消し)	독을 해소
텐트	텐트(テント)	파티 전원의 HP, 상태이상을 회복(G.F제외)
	페트 하우스(ペットハウス)	모든 G.F의 HP를 회복시킨다
	코테지(コテージ)	파티 전원 및 모든 G.F의 HP를 회복시킨다
G.F	G포션(Gポーション)	G.F의 HP를 200 회복
	G하이포션(Gハイポーション)	G.F의 HP를 1000 회복
	G리터너(Gリターナー)	G.F를 전투불능상태에서 회복
	마법의 글(魔法の書)	G.F에게 커맨드 어빌리티 마법(まほう)을 익히게 한다
	G.F의 글(G.Fの書)	G.F에게 커맨드 어빌리티 G.F를 익히게 한다
	아이템의 글(アイテムの書)	G.F에게 커맨드 어빌리티 아이템(アイテム)을 익히게 한다
	드로우의 글(ドローの書)	G.F에게 커맨드 어빌리티 드로우(ドロー)를 익히게 한다
	리네임 카드(リネームカード)	G.F의 이름을 변경한다
	망각초(忘れ草)	G.F의 어빌리티를 소거한다
청마법	거미의 실(クモの糸)	키스티스가 청마법 초진동(初振動)을 익힌다
	산호의 조각(サンゴのかけら)	키스티스가 청마법 전격(電撃)을 익힌다
	블랙홀(ブラックホール)	키스티스가 청마법 데조네이터(デジョネーター)를 익힌다
	미사일(ミサイル)	키스티스가 청마법 마이크로 미사일(マイクロミサイル)을 익힌다
	화룡의 이빨(火龍の牙)	키스티스가 청마법 파이어 브레스(ファイヤーブレス)를 익힌다
	아식연발총(牙式連發銃)	키스티스가 청마법 개틀링 포(ガトリング砲)를 익힌다
	저주의 손톱(呪い爪)	키스티스가 청마법 레벨? 데스(レベル?デス)를 익힌다
	수수께끼의 액체(謎の液體)	키스티스가 청마법 용해액(溶解液)을 익힌다
탄환	통상탄(通常彈)	일반적으로 사용하는 탄환(아바인의 특수기로 사용)
	산탄(散彈)	적 전체를 공격할 수 있는 탄환(아바인의 특수기로 사용)
	파괴탄(破壞彈)	통상의 3배의 위력을 가진 탄환(아바인의 특수기로 사용)
	암흑탄(暗黑彈)	각종 스테이터스 이상 효과가 있는 탄환(아바인의 특수기로 사용)
	화염탄(火炎彈)	염속성이 깃든 탄환(아바인의 특수기로 사용)
잡지	페트통신 1호(ペット通信 1號)	안젤로에게 안젤로 스트라이크(アンジェロストライク)를 익히게 한다
	페트통신 2호(ペット通信 1號)	안젤로에게 안젤로 리커버(アンジェロリカバー)를 익 히게 한다
	페트통신 3호(ペット通信 1號)	안젤로에게 인비지블 문(インビジブルムーン)을 익히 게 한다
	격투왕001(格闘王001)	읽으면 돌핀 블로우(ドルフィンブロウ) 커맨드를 익힐 수 있다
	격투왕002(格闘王002)	읽으면 메테오 스트라이크(メテオストライク) 커맨드를 익힐 수 있다
	격투왕003(格闘王003)	읽으면 메테오 바렛(メテオバレット) 커맨드를 익힐 수 있다
	월간무기 3월호(月刊武器 3月號)	스콜, 젤, 리노아, 아바인의 무기 개조법이 실려있다
	월간무기 4월호(月刊武器 4月號)	스콜, 리노아, 아바인, 키스티스의 무기 개조법이 실려있다
	월간무기 5월호(月刊武器 5月號)	스콜, 젤, 셀피, 키스티스의 무기 개조법이 실려 있 다
파워업	HP업(HPアップ)	캐릭터의 HP 최대치를 상승시킨다
	가드업(ガードアップ)	캐릭터의 체력을 상승시킨다
	스피드업(スピードアップ)	캐릭터의 민첩성을 상승시킨다
	파워업(パワーアップ)	캐릭터의 힘을 상승시킨다
	마인드업(マインドアップ)	캐릭터의 정신을 상승시킨다
	매직업(マジックアップ)	캐릭터의 마력을 상승시킨다

구분	이름	효과
기타	마석(魔石)	마법의 힘을 가지는 돌
	마석의 조각(魔石のかけら)	마법의 힘을 약간 가진 돌
	마도석(魔導石)	강력한 마법의 힘을 가진 돌
	아군 살해의 검(味方殺しの剣)	가지고 자가 자기편을 친다고 하는 검
	졸음가루(眠り粉)	졸음을 부르는 가루
	생명의 반지(命の指輪)	생명력을 봉인한 반지
	용의 비늘(龍のウロコ)	대단히 단단한 용의 갑피
	용의 이빨(龍の牙)	회복력을 가진 용의 어금니
	용의 가죽(龍の皮)	튼튼한 용의 가죽
	오튜의 촉수(オチューの觸手)	강하고 유연한 촉수
	기잘의 야채(ギザールの野菜)	쵸코보를 부를 때 쓰는 야채
	코카토리스의 깃털(コカトリスの羽)	석화의 힘을 가진 깃털
	생선의 지느러미(サカナのヒレ)	바다에 사는 생선의 앞지느러미
	좀비 파우더(ゾンビパウダー)	좀비상태로 만드는 가루
	다이나모석(ダイナモ石)	뇌속성을 가진 돌
	뾰족한 손톱(とがった爪)	끝이 뾰족한 긴 손톱
	나사(ネジ)	무기의 개조에 자주 사용하는 부품
	톱날(ノコギリの刃)	울퉁불퉁한 날
	폭탄의 조각(ボムのかけら)	화속성을 가진 돌
	메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃)	길고 날카로운 메즈마라이즈의 날
	흡혈의 이빨(吸血の牙)	흡혈공격을 하는 몬스터의 이빨
	공룡의 뼈(恐龍の骨)	거대한 공룡의 뼈
	사자의 혼(死者の魂)	즉사의 효과를 가지고 있다
	붉은 이빨(赤い牙)	화속성을 가진 용의 이빨
	침묵의 가루(沈默の粉)	침묵의 효과를 가진 가루
	철구(鐵球)	중력의 힘을 가진 무거운 철제 공
	투기의 조각(鬪氣のかけら)	투지가 봉해져 있는 돌
	독이빨(毒の牙)	독을 가진 몬스터의 이빨
	독가루(毒の粉)	독의 효과를 가진 가루
	남극의 바람(南極の風)	냉기속성의 바람이 깃들어 있다
	연료(燃料)	렌터카에 사용하는 연료
	풍차(風車)	바람의 힘을 흡수하는 역할을 한다
	바람을 가르는 깃(風切り羽)	바람을 가르며 나는 새의 깃털
	북극의 바람(北極の風)	강력한 냉기속성의 바람을 가지고 있다

마법 리스트

이름	설명	직접 사용 효과	정선 효과
파이어(ファイア)·파이라(ファイラ)·파이가(ファイガ)	염마법 정제로 제조	염속성 공격	힘, 마력을 상승시키는 효과가 크다. 속성공격 및 방어로는 염효과
브리자드(ブリザド)·브리자라(ブリザラ)·브리자가(ブリザガ)	냉기마법 정제로 제조	냉기속성 공격	힘, 마력을 상승시키는 효과가 크다. 속성공격 및 방어로는 냉기효과
선더(サンダー)·선더라(サンダラ)·선더가(サンダガ)	뇌마법 정제로 제조	뇌속성 공격	힘, 마력을 상승시키는 효과가 크다 속성공격 및 방어로는 뇌효과
워터(ウォータ)	냉기마법정제로 제조	수속성 공격	힘, 마력을 올리는 효과가 크다. 속성공격 및 방어로는 수효과
에어로(エアロ)	ST마법정제로 제조	풍속성 공격	속성공격 및 방어로는 풍효과
바이오(バイオ)	ST마법정제로 제조	독속성 공격+ 중독 상태로 스테이터스 변화	힘, 마력을 올리는 효과가 크다. 상태 공격 및 방어로는 독효과
그라비데(グラビデ)	시공마법정제로 제조	대상의 HP를 3/4로 만든다	힘, 마력을 올리는 효과가 크다
퀘이크(クエイク)	시공마법정제로 제조	지속성 공격	힘, 마력을 올리는 효과가 크다. 속성공격 및 방어로는 지효과
케알(ケアル)·케알라(ケアルラ)·케알가(ケアルガ)	좀비 상태나 회복마법 정제로 제조 언데드 상태의 적에게는 대미지를 준다.	HP의 회복	HP나 체력을 올리는 효과가 크다

이름	설명	직접 사용 효과	정션 효과
레이즈(レイズ)·아레이즈(アレイズ)	레이즈는 최대 HP의 1/4. 아레이즈는 최대 HP상태로 부활. 언데드나 좀비상태의 적에게 공격효과가 있다. 생명마법 정제로 제조	전투불능상태의 회복	체력이나 정신을 올리는 효과가 크다. 속성방어에 정션시 모든 속성 효과
리제네(リジェネ)	리제네 상태에서는 HP가 서서히 회복된다.	리제네 상태로 만든다	HP, 체력, 정신을 올리는 효과가 크다 생명마법정제로 제조
에스나(エスナ)	독, 석화, 암흑, 침묵, 바사크, 수면, 저주, 석화중, 혼란, 체력 0상태를 회복한다. ST마법정제로 제조	스테이터스 이상을 치료한다	체력이나 정신을 올리는 효과가 크다. ST방어로는 독, 석화, 암흑, 침묵, 바사크, 수면, 저주, 슬로우, 스톱, 혼란의 효과
데스펠(デスペル)	헤이스트, 리제네, 프로테스, 쉘, 리플레크, 오라, 레비테트, 더블, 트리플 상태를 해제시킨다. ST마법정제로 제조	스테이터스 변화를 해제	체력이나 정신을 올리는 효과가 크다. ST방어로는 흡수효과가 있다
프로테스(プロテス)	프로테스 상태에서는 물리 대미지가 1/2로 준다. ST마법 정제로 제조	프로테스 상태로 만든다	체력을 올리는 효과가 크다. 소성방어로는 염, 냉기, 뇌의 효과
쉘(シェル)	쉘 상태중에는 마법 대미지가 1/2로 준다. ST마법정제로 제조	쉘상태로 만든다	정신을 올리는 효과가 크다. 속성방어로는 전속성의 효과
리플레크(リフレク)	리플레크 상태에서는 마법을 반사시킨다. ST마법정제로 제조	리플레크상태로 만든다	정신을 올리는 효과가 크다. ST방어로는 독, 석화, 암흑, 침묵, 바사크, 수면, 슬로우, 스톱 효과
더블(ダブル)	더블 상태에서는 한 가지 마법을 2번 연속으로 사용할 수 있다. 시공마법정제로 제조	더블상태로 만든다	힘을 올리는 효과가 크다.
트리플(トリプル)	트리플 상태에서는 한 가지 마법을 3회 연속으로 사용할 수 있다. 시공마법정제로 제조	트리플 상태로 만든다	힘을 올리는 효과가 크다
헤이스트(ヘイスト)	헤이스트 상태에서는 ATB 게이지의 회복속도가 올라간다. 시공마법정제로 제조	헤이스트 상태로 만든다	민첩성을 올리는 효과가 크다
슬로우(スロウ)	슬로우 상태에서는 ATB 게이지의 회복속도가 떨어진다. 시공마법정제로 제조	슬로우 상태로 만든다	민첩성을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 슬로우의 효과
스톱(ストップ)	스톱 상태에서는 행동이 멈추고 ATB 게이지가 회복되지 않는다. 시공마법정제로 제조	스톱 상태로 만든다	민첩성을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 스톱의 효과
브라인(ブライン)	암흑상태에서는 물리공격의 명중률이 저하된다. ST마법정제로 제조	암흑상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 암흑의 효과
콘퓨(コンフュ)	혼란상태에서는 적과 아군을 구분하지 않고 랜덤 커맨드가 적용된다. ST마법정제로 제조	혼란상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 혼란의 효과
스리플(スリプル)	수면상태에서는 행동 기회가 돌아오지 않는다. ST마법정제로 제조	수면 상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 수면의 효과
사이레스(サイレス)	침묵상태에서는 마법, 드로우, G.F를 사용할 수 없다. ST마법정제로 제조	침묵상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 침묵의 효과
브레이크(ブレイク)	석화상태는 전투불능 상태와 마찬가지로 취급된다. ST마법정제로 제조	석화상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다 ST공격 및 방어로는 석화의 효과
데스(デス)	ST마법정제로 제조	전투불능상태로 만든다	마력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 즉사의 효과
드레인(ドレイン)	좀비나 언데드에게 사용하면 역효과. ST마법정제로 제조한다	HP를 흡수한다	체력, 정신을 올리는 효과가 크다 체력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST공격 및 방어로는 흡수의 효과
페인(ペイン)	ST마법정제로 제조	독, 침묵, 암흑상태로 만든다	힘, 마력을 올리는 효과가 크다. ST공격으로는 독, 침묵, 암흑, 방어로는 저주의 효과
바사크(バーサク)	바사크 상태에서는 자동적으로	바사크 상태로 만든다	힘, 마력을 올리는 효과가 크다.

이름	설명	직접 사용 효과	정션 효과
바사크(バーサク)	통상공격만을 행하게 된다. ST마법정제로 제조		ST공격 및 방어로는 바사크의 효과
레비테트(レビテト)	레비테트 상태에서는 공중에 떠 있으므로, 지속성 공격에 대미지를 받지 않는다 ST마법정제로 제조	레비테트 상태로 만든다	체력, 정신을 올리는 효과가 크다. 속성방어에는 지의 효과
좀비(ゾンビ)	좀비 상태에서는 포션이나 케알 등으로 회복이 불가능하다. 생명마법정제로 제조	좀비 상태로 만든다	체력, 정신을 올리는 효과가 크다. ST방어로는 좀비의 효과
멜톤(メルトン)	ST마법정제로 제조, 무속성 대미지와 함께 체력을 0으로 만든다	체력을 올리는 효과가 크다	
라이브라(ライブラ)	아무 것도 설정하지 않은 상태에서는 대상의 종류별로 1회에 한해 클로즈업이 된다	모든 정션 효과가 낮다 상대에 대한 정보를 본다	

G.F일람

※J는 정션을 의미

케차코틀(ケツアクウアトル)

속성	번개(雷)
공격	선더스톰(サンダーストーム)

커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F
캐릭터 어빌리티	마력+10%
정션 어빌리티	HPJ/마력J/체력J
메뉴 어빌리티	뇌마법정제

시바(シヴァ)

속성	냉기(冷氣)
공격	다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト)

커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F/죽음의 선고
캐릭터 어빌리티	정신+10%/체력+10%
정션 어빌리티	힘J/정신J/체력J
메뉴 어빌리티	냉기마법정제

이프리트(イフリート)

속성	불꽃(炎)
공격	지옥의 화염(地獄の火炎)

커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F/돌격
캐릭터 어빌리티	힘+10%
정션 어빌리티	HPJ/힘J/속성공격J/체력J
메뉴 어빌리티	염마법정제

세이렌(セイレーン)

속성	없음
공격	사일런트 보이스(サイレントヴォイス)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F/치료
캐릭터 어빌리티	마력+10%
정션 어빌리티	정신J/마력J/ST방어력J/ST방어력J×2
메뉴 어빌리티	ST약정제/생명마법정제

브라더즈(ブラザーズ)

속성	땅(地)
공격	형제인의(兄弟仁義)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F/방어
캐릭터 어빌리티	HP+10%/보호함
정션 어빌리티	힘J/HPJ/정신J/어빌리티×3
메뉴 어빌리티	불명

카방클(カーバンクル)

속성	없음
공격	루비의 빛(ルビーの光)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F
캐릭터 어빌리티	체력+10%/HP+10%/카운터
정션 어빌리티	마력J/ST방어J/체력J/HPJ
메뉴 어빌리티	회복약정제

리바이어선(リヴァイアサン)

속성	물(水)
공격	대해소(大海嘯)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F/회복
캐릭터 어빌리티	정신+10%/정신+20%/오토포션
정션 어빌리티	마력J/정신J/속성방어J
메뉴 어빌리티	서포트마법정제

팬더모니움(パンデモニウム)

속성	바람(風)
공격	폭풍권돌입(爆風圏突入)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/흡수
캐릭터 어빌리티	힘+10%/민첩성+20%
정션 어빌리티	속성공격J/힘J/체력J/민첩성J
메뉴 어빌리티	불명

켈베로스(ケルベロス)

속성	시간(時)
공격	반격의 낭연(反撃の狼煙)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F
캐릭터 어빌리티	힘+10%/민첩성+20%
정션 어빌리티	정신J/힘J/민첩성J/명중율J
메뉴 어빌리티	시공마법정제

알렉산더(アレクサンダー)

속성	성(聖)
공격	성스러운 심판(聖なる審判)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F
캐릭터 어빌리티	정신+10%/약의 지식
정션 어빌리티	마력J/정신J/어빌리티×3/속성방어×2
메뉴 어빌리티	불명

바하무트(バハムート)

속성	무(無)
공격	메가프레아(メガフレア)
커맨드 어빌리티	마법/드로우/G.F
캐릭터 어빌리티	탈취/걸으면 HP회복/힘+30%/오토프로테스
정션 어빌리티	어빌리티×4
메뉴 어빌리티	금단마법정제

디아보로스(ディアボロス)

속성	암(暗)
공격	어둠으로부터의 사자(闇よりの使者)

오딘

속성	없음
공격	참철검(斬鐵劍)

어빌리티 리스트

※J는 정선을 의미

구분	이름	설명	익힐 수 있는 주요 G.F
커맨드 어빌리티	마법(まほう)	전투에서 마법을 사용한다	모든 G.F
	드로우(ドロー)	전투시에 적으로부터 마법을 드로우한다	모든 G.F
	G.F	전투에서 G.F를 불러낸다	모든 G.F
	아이템(アイテム)	전투에서 아이템을 사용할 수 있다	모든 G.F
	카드(カード)	전투시 몬스터를 카드로 변화시킨다	모든 G.F
	회복(かいふく)	마법을 사용하지 않고 우리편 1명의 HP를 회복시킨다(효과는 케알과 동일)	리바이어선
	소생(そせい)	전투불능이 된 동료를 부활시킨다. 효과는 레이즈와 동일)	알렉산더
	돌격(とつげき)	파티 전원이 바사크 상태가 된다	이프리트
	죽음의 선고(しのせんこく)	적 1명을 일정시간후에 확실히 죽게 함	시바
	흡수(すいとる)	적의 HP를 흡수하여 자신의 것으로 함(효과는 드레인과 동일	팬더모니움
	치료(ちりょう)	모든 스테이터스 이상을 회복한다(에스나와 동일)	세이 렌
	방어(ぼうぎょ)	1턴간 물리공격을 전혀 받지 않는다	브라더즈
캐릭터 어빌리티	HP+10%	캐릭터의 HP를 10% 상승시킨다	카방클, 브라더즈
	공격력+10%(攻擊力+10%)	캐릭터의 공격력을 10% 상승시킨다	이프리, 팬더모니움
	공격력+30%(攻擊力+20%)	캐릭터의 공격력을 30% 상승시킨다	바하무트
	마력+10%(魔力+10%)	캐릭터의 마력을 10% 상승시킨다	케차콰틀, 사이렌
	마력+20%(魔力+20%)	캐릭터의 마력을 20% 상승시킨다	리바이어선
	마력+30%(魔力+30%)	캐릭터의 마력을 30% 상승시킨다	바하무트
	방어력+10%(防禦力+10%)	캐릭터의 방어력을 30% 상승시킨다	시바, 카방클
	마법방어+10%(魔法防禦+10%)	마력에 대한 방어력을 10% 상승시킨다	리바이어선, 시바, 알렉산더
	마법방어+20%(魔法防禦+20%)	마력에 대한 방어력을 20% 상승시킨다	리바이어선
	민첩성+20%(すばやさ+20%)	민첩성을 20% 상승시킨다	팬더모니움, 케베로스

구분	이름	설명	익힐 수 있는 주요 G.F
	약에 대한 지식(くすりのちしき)	회복 아이템의 효과를 상승시킨다	알렉산더
	오토포션(オートポーション)	HP가 줄어들면 자동적으로 회복아이템을 사용한다	리바이어선
	선구(さきがけ)	전투가 시작되면 ATB 게이지가 가득 차있다	팬더모니움
	강탈(ぶんどる)	공격과 동시에 적의 아이템을 훔친다	바하무트
	걸으면 HP회복(歩とくとHP回復)	필드를 이동하면 HP가 조금씩 회복된다	바하무트
	오토프로테스(オートプロテス)	전투가 시작되면 자동적으로 프로테스가 걸린다	바하무트
	W아이템(Wアイテム)	1턴에 2회의 아이템 사용이 가능	켈베로스
	카운터(カウンター)	공격을 받으면 일정확률로 반격을 한다	카방클
	보호(かばう)	빈사상태에 있는 동료대상 공격을 받아준다	브라더즈
G.F 어빌리티	소환마법+10%	소환마법의 위력이 10%증가한다	리바이어선, 이프리트, 시바, 케차콰틀, 알렉산더, 팬더모니움, 세이렌, 바하무트, 브라더즈
	G.F HP+10	G.F의 HP를 10%상승시킨다	리바이어선, 이프리트, 시바, 케차콰틀, 알렉산더, 세이렌, 바하무트, 켈베로스, 카방클, 브라더즈
	G.F HP+30	G.F의 HP를 30%상승시킨다	팬더모니움
	응원(おうえん)	G.F를 소환했을 때 □버튼을 연타하면 위력이 증가한다	리바이어선, 이프리트, 시바, 케차콰틀, 알렉산더, 팬더모니움, 세이렌, 바하무트, 브라더즈
정션어빌리티	HPJ	HP에 마법을 정션할 수 있게 해준다	이프리트, 케차콰틀, 카방클, 브라더즈
	공격력J(攻撃力J)	공격력에 마법을 정션할 수 있게 해준다	이프리트, 시바, 알렉산더, 팬더모니움, 켈베로스, 브라더즈
	마력J(魔力J)	마력에 마법을 정션할 수 있게 해준다	케차콰틀, 세이렌, 카방클
	방어력J(防御力J)	방어력에 마법을 정션할 수 있게 해준다	이프리트, 시바, 케차콰틀, 팬더모니움, 카방클
	민첩성J(すばやさJ)	민첩성에 마법을 정션할 수 있게 해준다	팬더모니움, 켈베로스
	명중률J(命中率J)	명중률에 마법을 정션할 수 있게 해 준다	켈베로스
	마법방어J(魔法防御J)	마법방어에 마법을 정션할 수 있게 해 준다	리바이어선, 시바, 세이렌, 알렉산더, 켈베로스, 브라더즈
	속성공격J(属性攻撃J)	속성공격에 마법을 정션할 수 있게 해 준다	팬더모니움, 이프리트
	속성공격J×2(属性攻撃J×2)	속성공격J의 강화판	팬더모니움, 이프리트
	속성방어J(属性防御J)	속성방어에 마법을 정션할 수 있게 해준다	팬더모니움, 이프리트
	ST방어J(ST防御J)	스테이터스 방어에 마법을 정션할 수 있게 해준다	세이렌, 카방클
	ST방어J×2(ST防御J×2)	ST방어J의 강화판	세이렌
	어빌리티×3(アビリティ×3)	캐릭터, 파티 어빌리티를 3개까지 사용할 수 있게 해준다	알렉산더, 브라더즈
	어빌리티×4(アビリティ×4)	캐릭터, 파티 어빌리티를 3개까지 사용할 수 있게 해 준다	바하무트
메뉴 어빌리티	염마법정제(炎魔法精製)	염속성 마법을 제조한다	이프리트
	냉기마법정제(冷気魔法精製)	냉기속성 마법을 제조한다	시바
	뇌마법정제(雷魔法精製)	뇌속성 마법을 제조한다	케차콰틀
	서포트마법정제(サポート魔法精製)	보조마법을 제조한다	리바이어선
	시공마법정제(時空魔法精製)	시공마법을 제조한다	켈베로스
	금단마법정제(禁断魔法精製)	금단마법을 제조한다	바하무트
	생명마법정제(生命魔法精製)	회복마법을 제조한다	세이렌
	회복약정제(回復薬精製)	회복약을 제조한다	카방클
	ST약정제(ST薬精製)	스테이터스 회복계 약을 제조한다	세이렌
파티 어빌리티	경계(けいかい)	백어택을 당하지 않게 해준다	켈베로스
	숨겨진 포인트 발견(隠しポイント発見)	숨겨진 드로우 포인트나 세이브포인트가 보이게 해준다	세이렌

미니 게임 설명

「FFⅧ」에서는 스토리를 진행하는 도중이나 게임을 끝내더라도 즐길 수 있는 몇 가지 미니 게임이 제공된다. 이 미니 게임은 스토리 진행에는 별다른 영향을 미치지는 않지만 게임의 세계관이 그대로 적용되어 있는 게임이므로 색다른 재미를 준다.

카드게임

전투시 몬스터와 싸워서 이기거나 카드 커맨드로 변화시키면 카드를 얻을 수 있는데 이 카드로 다른 사람이나 컴퓨터와 카드 게임을 펼칠 수 있다. 다른 사람에게 카드 게임을 청하려면 상대방에게 다가가서 ㅁ버튼을 누르면 된다.

카드 게임의 기본룰★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

카드 게임의 기본은 새로운 카드를 놓았을 때 이웃한 상대방 카드에 적힌 숫자가 작은 경우, 뒤집혀서 새로운 카드를 낸 플레이어의 색상이 되는 것이다. 약간 복잡한 것 같지만 다음의 그림을 보면 이해하기가 쉬울 것이다. 카드 게임을 진행해서 결과적으로 자신의 카드가 많이 남아 있는 쪽이 승리하게 된다.

4개의 숫자가 4방향으로 적혀 있어서 각각 상하좌우에 인접한 카드에 대한 수치가 된다

A카드의 아래쪽 숫자는 1, B카드의 위쪽 숫자는 3이다. 이것은 B의 승리

옵션룰★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

카드 게임은 전세계에 퍼져있기 때문에 지역에 따라서 다양한 룰이 존재하기도 한다. 옵션룰이 적용되는 지역에서는 단순히 숫자가 높은 카드를 내면 이기는 것이 아니므로 카드를 놓는 장소의 위치관계를 잘 생각하면서 게임을 진행할 필요가 있다.

옵션의 선택. 한 번 사용해본 옵션룰은 기억해둘 수 있다

세임(セイム)

인접한 카드가 2장이상 있고 양쪽 모두 같은 숫자인 경우, 인접한 2장의 카드가 모두 뒤집한다. 그리고 뒤집혀서 자신의 색상이 된 카드가 다른 인접한 카드에 이긴 경우, 그 카드 역시 뒤집힌다.

플러스(プラス)

인접한 카드와 자신의 숫자를 더한 합계가 2 장소이상에서 같은 경우, 똑같이 된 부분이 동시에 뒤집힌다. 그리고 뒤집힌 카드가 다른 인접한 카드에게 이기면 그것도 뒤집히게 된다. 이것은 상대의 높은 숫자를 이용할 수 있으므로 다양한 전략을 구사할 수 있다.

초코보의 외출

이 게임에서 초코보는 단순한 승차물이나 소환수의 개념으로만 등장하지 않는다. 물론, 이동수단(어미 초코보)으로 사용할 수도 있고 G.F(새끼 초코보)로도 등장하지만 이전과는 또다른 재미가 한 가지 추가되어 있다.

초코보를 잡아라!

새끼 초코보를 G.F로 불러내기 위해서는 우선 새끼 초코보를 포획해야 한다. 초코보는 세계 여러 곳에 분포되어 있는 초코보의 숲에서 살고 있다. 우선 초코보가 사는 장소를 찾아내도록 하자.

이것이 초코보의 숲. 이런 초코보의 숲이 세계 곳곳에 존재해 있다

그러나 초코보의 숲에 들어가더라도 그곳에는 초코보가 보이지 않는다. 처음에 숲에 들어가면 초코소년(ちょこ坊)으로부터 초코소나(チョコソナー)와 초코자이너(チョコザイナ)를 받게 되는데 이것을 사용해서 초코보를 잡아야 한다. 초코보를 잡기 위한 과정은 다음과 같다.

STEP 1

탐색용인 초코소나를 ×버튼으로 불면서 걸으면 화면 우측 하단의 게이지가 초코보에의 접근도를 표시한다

STEP 2

초코소나의 반응장소에서 초코자이너를 불면 새끼 초코보가 나타난다. 다시 한 번 불면 사라진다

STEP 3

새끼 초코보를 한 마리만 남겨 놓은 뒤 말을 건다

STEP 4

포획 성공! 상공에서 새끼가 걱정된 어미 초코보가 나타난다. 이 순간부터 새끼 초코보는 플레이어의 G.F가 된다

초코보의 외출 RPG

새끼 초코보를 포획하면 포켓 스테이션용 미니 RPG를 즐길 수 있다. 포켓 스테이션을 메모리 카드에 꽂고 세이브 화면에서 불러내면 새끼 초코보를 포켓 스테이션용 「초코보의 외출 RPG」의 세계로 보내서 미니 RPG를 플레이할 수 있다.

세이브

외출! 메뉴 외출(おでかけ)을 선택한다

(1)초코보의 외출 RPG의 플레이방법

초코보의 외출 RPG는 크게 세 가지 화면으로 진행된다. 필드를 돌아다니는 워킹 화면, 전투 발생시의 배틀 화면, 여러 가지 일이 일어나는 이벤트 화면이 바로 그것이다.

① 워킹 화면

초코보가 걸어 다니는 화면. 포켓 스테이션의 방향버튼으로 초코보를 조작할 수 있다

② 배틀화면

필드상에서 적과 조우하면 다른 화면으로 전환된다. 전투 개시와 동시에 ATB게이지의 카운트 다운이 시작된다. HP가 0이 되면 패배하게 되지만 게임오버는 아니므로 안심하자.

③ 이벤트화면

길을 가다가 초코보가 겪게 되는 여러 가지 이벤트가 전개된다.

서보텐더 출현

선물을 받는다

본 게임의 메뉴에서 획득한 내용물을 확인할 수 있다

(2)메뉴 화면 설명

① 맵 화면

맵상의 점은 전투나 이벤트가 일어나는 장소이다. 점멸은 현재의 위치를 표시

② 통신대전 화면

다른 초코보와의 대전을 하기 위해서 초코보의 데이터를 전송·수신하는 화면. 이 화면에서 데이터를 내보낼 것인지(상) 데이터를 받을 것인지(하)를 선택한다. 실제로 전투를 조작하는 것은 데이터를 받은 플레이어쪽이 맡는다. 데이터를 받은 플레이어가 이기면 데이터를 보낸 플레이어의 포켓 스테이션 ID를 얻을 수 있다.

③ 스테이터스 화면

초코보의 상태를 표시한다. 위에서부터 공격력, 레벨, HP, 포켓 스테이션 ID의 순이다 ID에 따라서 아이템의 획득률이 약간 달라진다

④ 이벤트 ON/OFF

이벤트 발생시에 자동진행 여부를 결정한다

⑤ MOVE 화면

초코보의 걷는 방법을 6가지 패턴중에서 고를 수 있다. 숫자가 높을 수록 초코보가 주위를 경계하면서 걷는다

스토리 공략

월드 맵

슈미족의 마을
트라비아 가든
돌 공국
바람
데링시티
갈바디아 가든
바람 가든
미사일 기지
수용소
팀버
F.H.
루나게이트
원힐
에스타
마녀 기념관
티어즈 포인트
센트라 유적
이데아의 집

바람 가든 (バラム・ガーデン)

라이벌 사이퍼와 훈련을 빙자한 결투(?)를 벌이다 부상을 당한 스콜이 침대에 누워 있다.

카도와키 : 몸은 좀 괜찮아?

1. 괜찮다
2. 이마가 아프다

스콜 : ‥예

카도와키 : 그러게 너무 무리하지 말라구. 음, 정신이 완전히 든 모양이군. 이제 괜찮겠어. 이름을 한번 말해 봐.

카도와키의 말이 끝나면 이름을 정하는 화면이 나오는데 여기서는 그대로 스콜을 사용하기로 한다.

카도와키 : 훈련때는 손에 좀 사정을 두어 가면서 하는 게 어때? 그러다가 엉뚱한 일이 벌어질 수도 있다구.

스콜 : 그런 얘긴 사이파에게나 해 주세요.

카도와키 : 그 아이는 말이야‥ 무슨 얘길 해도 소용이 없는 녀석이지. 상대하지 않으면 되잖아?

스콜 : 그렇다고 도망칠 수는 없으니까요.

카도와키 : 하긴 자존심을 세우고 싶은 나이니까. 그렇지만 적당히들 해두라구. 자아자아, 자네 지도교관은‥ 키스티스 선생이었지. 연락을 할테니 잠시만 기다려.

카도와키는 키스티스에게 전화를 건다.

카도와키 : 키스티스? 당신 생도가 여기 있으니 데리러 오세요.

키스티스 : ‥예 예.

카도와키 : 아, 상처는 괜찮아요. 뭐 흉터가 좀 남긴 하겠지만. ‥‥그래요. 그럼, 어서 와줘요.

카도와키가 나간 뒤, 기다리고 있으면 밖에서 어떤 여자가 스콜의 모습을 들여다보고 사라진다. 잠시 후 도착한 키스티스 선생은 한심하다는 듯 스콜의 모습을 쳐다보더니 다가와 말을 건다.

키스티스 : 정말이지! 보나마나 너 아니면 사이파라고 생각했어! 자 가자구. 실지훈련이 오늘로 결정되었으니까.

스콜과 키스티스는 보건실을 나와 통로를 걸으며 대화를 나눈다.

한심하다는 듯한 표정의 키스티스

키스티스 : 스콜, 무슨 고민거리라도 있는거야?

스콜 : 별로‥.

키스티스 : (동시에)별로‥. 아하핫!

스콜의 평소 말버릇을 따라한 키스티스는 재미있다는 듯 혼자 웃어댄다.

스콜 : 뭐가 그렇게 우습지?

키스티스 : 우습냐고? 아냐 아냐! 기뻐서 그래. 생도를 조금이나마 이해할 수 있었다. 그래서 기쁘다는 것 뿐.

스콜 : 나는 그렇게 단순하지 않아.

키스티스 : 그럼 말을 해. 당신에 관

해 좀 더 들려달라구.

스콜 : 선생하고는 관계….

키스티스 : 관계없잖아!

스콜의 말을 가로채고 웃으며 앞서가는 키스티스의 뒷모습에 이어 바람 가덴 교정의 모습과 전경이 펼쳐진다.

바람 가덴의 웅장한 전경

교실에 들어서는 스콜과 키스티스.

키스티스 : 안녕 모두들. 우선 오늘의 일정부터 시작할까요. 어제부터 소문이 돈 모양이지만… SeeD 선발시험이 오늘 저녁부터 시작됩니다. 시험에 참가하지 않는 사람과 지난주 필기시험에서 떨어진 사람은 여기서 자습. 시험에 참가하는 사람은 저녁까지 자유시간. 지금까지의 훈련보다 정성들여 단단히 준비할 것. 16시 홀에서 집합. 각 반의 멤버를 발표하겠습니다. OK? 그리고 사이파! 훈련때는 상대에게 상처를 입히지 말도록. 앞으로 주의하세요. 그럼 시험 참가자들은 나중에 보기로 하지요. 그리고 스콜. 할 말이 있으니 잠시 이쪽으로 와요.

전달이 끝나면 키스티스에게 가서 말을 걸어보자.

키스티스 : 스콜은 아직 불꽃의 동굴에 가지 않았지? 그 과제를 클리어하지 않으면 오늘 있는 SeeD시험에는 참가할 수 없어.

스콜 : (…오늘 아침에 가려고 했는데 사이파가…)

키스티스 : 응? 뭔가 정당한 이유라도 있는거야?

스콜 : …별로.

키스티스 : 그럼 지금부터 같이 가는거야. 자신이 없으면 학습용 패널에서 복습을 하고 나서라도 OK. 나는 정문에서 기다릴테니 준비가 되면 오세요. 학습용 패널은 자신의 좌석에서 볼 수 있어.

키스티스에게서 과제를 부여받는 스콜

키스티스가 나가면 스콜의 자리로 가서 학습용 패널에 전원을 넣어보자. 학습용 패널에서는 가덴의 공지사항 및 각종 안내 등을 볼 수 있다. 지금은 우선 맨위의 NEW 표시가 있는 「예습·복습(TUTORIAL)」을 선택하여 스콜이 등록완료한 가디언포스(이하 G.F) 케차콰틀과 시바를 얻도록 하자.

학습용 패널에서 기본 G.F를 준비한다

교실을 나와 엘리베이터로 가다보면 어떤 여생도가 황급히 뛰어오다 스콜과 부딪친다.

셀피 : 지각이다~! 끼악!

스콜 : 괜찮아?

셀피 : 으샤 헷, 괜찮아. 미안~ 서두르느라. 앗! 근데 혹시 저쪽 반 사람? 호,혹시 홈룸시간 끝난거야? 꽈당, 쇼크~. 우웅 그렇지만 여긴 전에 있던 가덴보다 너무 넓은걸. 앗, 맞아 맞아. 나 조금 전에 막 전학 오는 길인데 괜찮으면 이곳 가덴 좀 안내해 주지 않겠어?

1번을 선택하면 바람 가덴의 곳곳에 대한 안내를 듣게 되고 2번을 선택하면 바로 키스티스에게로 갈 수 있다. 바람 가덴은 생각보다 넓으므로 구조도 익힐 겸 여기서는 1번으로 가기로 한다.

스콜 : 그래 알았어.

셀피 : 와아 좋았어~. 자, 가자가자!

스콜 : 우선 이 앞에 있는 엘리베이터로 1층 로비에 가서 중앙에 있는 행선지판을 보고 안내하도록 하지.

셀피와의 조우

대화가 끝나고 엘리베이터 앞 통로에 있는 사람에게 말을 걸면 카드를 준다. 카드놀이를 하고 싶을 때는 상대에게 다가가 ㅁ버튼을 누르면 된다. 1층으로 내려가면 스콜이 가덴의 안내를 시작한다.

스콜 : 이곳이 1층 로비의 행선지판이야. 이곳 바람 가덴은 넓으니까 갈 곳을 확인하고 여기서 결정하는 것이

바람 가든

학생 식당

학교 기숙사

홀

교정

보건실

정문

S : 세이브 포인트 D : 드로우 포인트

주차장

2층

훈련시설

도서관

좋아.

셀피 : 질문!! 어떻게 쓰는건데~!!

스콜 : 선택은 커서를 움직여 O로 결정한다. 다음은 각 시설에 대해 간단히 설명해 두지.

셀피 : 예, 선생님!!

스콜 : 이 가덴의 북쪽에는 생도 기숙사가 있어. 대부분의 생도는 기숙사에서 생활하고 있지. 외부에서 통학하는 사람은 극히 적어.

셀피 : 앗, 나도 기숙사 빌렸는데~.

스콜 : 피로를 풀거나 옷을 갈아입을 수 있어. 북쪽 블록의 서쪽에 있는 것이 생도식당이야. 이곳 매점의 빵은 경쟁이 심해서 확실히 손에 넣으려면 줄을 서는 수밖에 없지.

셀피 : 예.

스콜 : 북쪽 블록의 동쪽은 주차장이야. 뭔가 미션이 있을 때는 이곳에서 가덴의 차를 타고 가는 일이 많지. 남쪽에는 정문밖에 없어. (그러고 보니 정문앞에서 키스티스·트리프 선생님과 만나기로 했었지)

셀피 : 응? 왜 그래?

스콜 : 아니 별로…. 다음은 서쪽 블록. 이곳에는 교정이 있어. 지금은 아마 무슨 이벤트를….

셀피 : 응, 응, 맞아. 알고 있어, 알고 있다구~. 학원제지. 나 실행위원이 될 생각이야~. 괜찮다면 함께 하자구.

스콜 : 얘기를 계속하지. 서쪽 블록의 남쪽은 보건실이야. 부상을 입었을 때 치료를 받는 곳이지만 부상이 아니더라도 찾는 생도가 제법 있는 모양이야.

셀피 : 보건실 선생님은 이름이 뭐야?

스콜 : 카도와키 선생님이야. 다음은 동쪽 블록이군. 이곳은 훈련시설로 되어 있어. 유일하게 야간에도 이용이 가능한 시설이지. 훈련이라고는 하지만 안에는 진짜 몬스터가 풀려 있어서 만만하게 보다가는 목숨을 잃게 되지. 주의해야 할거야.

셀피 : 윽… 조심할게.

스콜 : 동쪽 블록의 남쪽에는 도서관이 있어. 여러 가지 자료가 있지만 자료라면 교실의 단말기에서 조사하는 게 효율적이지. 아, 2층이 교실이라는 건 이미 알고 있겠지?

셀피 : 응, 이제 알아~.

스콜 : 덧붙여서 3층은 학원장실인데 허가없이는 출입이 금지되어 있어.

셀피 : 질문~운! 학원장님의 이름은 뭐지?

스콜 : 시드 학원장이야. 이제 질문은 없나? 대충 알았겠지.

셀피 : 예~. 앗, 맞아 그쪽 혹시 오늘 있는 SeeD시험 보는거야?

스콜 : 그래.

셀피 : 그럼, 또 만날지도 모르겠네. 나 전에 있던 가덴에서 연수를 마쳤거든. 오늘 SeeD시험 보기로 되어 있어. 서로간에 열심히 하자구. 고마워~.

북쪽으로부터 시계방향으로 기숙사, 주차장, 훈련시설, 도서관, 정문, 보건실, 교정, 학생식당 순이다

대화가 끝나면 옆에 있는 세이브포인트에서 저장을 한 뒤 정문으로 향하자. 정문에 이르기 전 물이 내려오는 곳에서 왼쪽부분을 보면 분홍색의 연기같은 것이 피어오르고 있을 것이다. 이것은 드로우 포인트라는 것으로 일정한 시간마다 마법을 뽑아 쓸 수 있는데 드로우를 하기 위해서는 G.F를 정션한 상태이라야만 한다. 이제 키스티스와 함께 바람 가덴을 나와 동쪽에 있는 불꽃의 동굴로 향하자.

G.F의 정션을 잊지 말자

불꽃의 동굴
(炎の洞窟)

동굴에 들어가기 전에 키스티스가 G.F의 정션에 대한 것을 확인하는데 문제가 없으면 OK를 선택하자. 동굴입구에서는 가덴교사가 기다리고 있다.

가덴교사 : 과제·로우레벨 G.F취득. 서포트는 SeeD자격을 가진 자. 준비는 되었나?

1. (예)

2. (준비부족인지도 몰라…)

준비가 되었으면 1번을 선택하자.

스콜 : 잘 부탁드립니다.

키스티스 : 제가 서포트하겠습니다. 교원 NO.14 키스티스·트리프입니다.

가덴교사 : 제한시간을 고르도록. 자

신의 능력에 맞는 선택을 해라. 게으름도 부리지 말고, 무리도 하지 말고….

1. 10분
2. 20분
3. 30분
4. 40분

짧은 시간내에 클리어할수록 급료가 올라간다. 난이도는 매우 낮으므로 전투경험이 거의 없더라도 충분히 10분내 클리어가 가능할 것이다. 동굴에 들어서면 우측상단에 제한시간이 표시된다. 이 시간

제한시간내에 과제를 해결해야 한다

이프리트(イフリート)

FF 시리즈를 플레이해본 게이머들은 잘 알고 있다시피 이프리트는 불의 속성을 지니고 있다. 따라서 냉기공격이 효과적인 것은 당연하다. G.F 시바를 사용해도 좋지만 브리자드로 짤막짤막하게 여러 번 공격하는 것이 시간적으로 유리하다. FF8에서는 자신의 레벨에 따라 몬스터의 HP가 변하는 시스템을 채용하고 있으므로 현재 레벨에 관계없이 무난한 클리어가 가능할 것이다.

시바의 자태가 조금 야한 듯(?)

내에 목적을 달성하고 동굴밖까지 나와야 하는 것이다. 통로를 따라 맨 안쪽으로 들어가면 이프리트가 나타난다.

이프리트는 초반 전투에 많은 도움이 되므로 취득 후 바로 정션시켜 두도록 하자.

바람 가덴(バラム・ガーデン)~돌 공국(ドール公國)

가덴에 도착하면 스콜의 방에서 제복으로 갈아입은 뒤 집합장소인 1층 로비로 가자. 로비에서는 키스티스가 기다리고 있다.

키스티스: 스콜! 스콜! 지금부터 시험의 반을 배정하겠어요. 스콜과 조를 이룰 사람은, 그러니까…. 젤·딘. 저쪽의 요란한 친구군.

스콜: 시끄러울 뿐이야. 멤버는 바꿀 수 없는 건가?

키스티스: 그건 안돼. 젤! 젤·딘!

이윽고 젤이 요란하게 등장한다.

이 녀석을 보고 있으면 왠지 불안해 진다

젤: 오! 너와 같은 반인가. 너 그 사이파와 사이가 나쁘지? 오늘 아침에도 싸워서 엉망으로 깨졌다면서?

스콜: 그건 싸움이 아니야. 트레이닝이라구.

젤: 너만 그렇게 생각하고 있는거 아니야? 사이파 녀석은 너를 못살게 구는 것 뿐이라구. 네가 상대하지 않으면 되는거야.

스콜: 너하고는 관계없어.

키스티스: (동시에)관계없어. 저가… 그 사이파 말인데 너희들의 반장이야.

젤: 반장!? 그녀석이?

키스티스: 변경은 할 수 없어. 사이파! 사이파 거기 있어?

스콜: (십복 후진과 라이진도 함께인가… 풍기위원이 한데 모였군)

키스티스: 네가 반장이야. 열심히 하라구.

사이파: …선생. 나는 열심히 하라는 얘길 듣는 게 싫어. 그 말은 아직 덜된 생도한테 말해 주라구.

키스티스: 과연 그렇군. 사이파, 열심히 해.

사이파: 키스티스 선생을 리스트에 추가해.

스콜: (저 리스트엔 대체 뭐가 적혀 있는 걸까?)

키스티스: 자! 여러분은 B반이에요. 담당 지휘교관은 나. 팀웍을 중시해서 시험을 통과하도록 합시다.

사이파: 팀웍이라는 건 나를 방해하지 않는 것이다. 이것은 B반의 룰이니까 잊지 말도록. 알겠나!

젤이 분개하며 사이파에게 대드려는 순간, 시드 학원장이 나타난다.

시드 학원장: 모두 모였습니까? 모두들 오래간만이군요. 학원장 시드입니다. 이 시험에는 A반부터 D반까지 총 12명이 참가합니다만…. 여러분이 지금부터 가게 될 곳은 실제의 전쟁터이며 그곳에서 행해지고 있는 것은 당연히 실제 전투입니다. 생과사, 승리와 패배, 명예와 굴욕 모든 것이 백지 한 장 차이인 세계. 제군들 대부분이 아직 모르는 세계인 것입니다. 어떻습니까? 겁나는 사람은 없습니까? 정 SeeD는

9명 참가합니다. 제군들이 전멸해도 그들이 확실히 임무를 수행해 주겠지요. 뭐, 그 점만은 걱정하지 않아도 좋습니다. 우리 바람 가덴이 자랑하는 정예용병부대 SeeD. 그들을 보고 배우며 지시에 따라 시험을 통과해 주십시오. 나야말로 SeeD에 적합하다는 것을 어필하는 겁니다. 자, 가십시오.

바람 가덴의 학원장 시드

시드 학원장의 연설이 끝나면 일행은 주차장에서 차량에 탑승하고 경유지인 바람을 향해 출발한다.

젤: 이봐 스콜. 건블레이드 좀 보여줘.

스콜: …….

젤: 괜찮잖아!

스콜: …….

젤: 이봐 잠깐이라도 좋으니까!

스콜: …….

젤: 알았어, 알았다구. 너는 인색한 녀석이야. 그래도 좋은거군.

스콜: …….

젤: 뭐라고 말 좀 해봐! 이봐? 무슨 생각을 하고 있지?

스콜: 별로….

키스티스: (동시에)별로….

젤: …….

젤은 포기한 듯 갑자기 일어나서 혼자 허공에 주먹질을 해댄다.

사이파: 정신 사나워. …겁쟁이 녀석.

젤: 뭐·라·구?

사이파: 크크크….

키스티스: 적당히들 해두지!

스콜: …선생님. 오늘 아침 보건실에 있던 여자는 누구지?

키스티스: 누가 있었나? 난 몰랐는데. 무슨 문제라도?

스콜: 아니, 별로….

사이파: …최고군. 나의 팀은 겁쟁이 녀석과 이성에 눈뜬 형님이신가.

대화가 끝나면 차를 직접 조작하게 된다. □가 전진, ×가 후진이고 십자버튼으로 방향을 조정한다. 승하차는 ○버튼이고 R2는 시점의 자동변환 여부를 결정한다. 바람에 도착하면 항구에서 상륙정으로 갈아타고 돌 공국을 향해 출발하자. 상륙정내에서는 키스티스의 동료교관인 슈가 임무를 설명해 준다.

슈: 여어, 키스티스.

키스티스: 이게 이번 B반의 멤버. 잘 부탁해 슈.

젤: 잘 부탁합니다!

스콜: …잘 부탁합니다.

슈: 사이파, 몇 번째지?

사이파: 난 시험이 좋아.

슈: 상황 및 임무 설명을 시작한다. 착석! 본 건의 의뢰처는 돌 공국 의회. SeeD파견의 요청이 있었던 것은 18시간 전이다. 돌 공국은 72시간 전부터 갈바디아군의 공격을 받고 있다. 개전 49시간후 돌 공국은 시가구역을 방기. 현재는 부근의 산간부로 철수하여 부대의 재편을 서두르고 있다. 이상이 현재의 상황이다. 다음은 구체적인 임무와 작전의 설명에 들어간다. 보고에 의하면 갈바디아군은 주변산간부의 돌군 제거작전을 전개중이다. 우리들은 루프탄 비치를 통해 상륙. 시가지에 남아있는 갈바디아군을 제거하면서 신속히 시가지를 탈환한다. 그런 다음 우리 SeeD는 산간부에서 돌아오는 갈바디아군을 시가지 주변부에서 격퇴하기 위해 대기한다.

사이파: 우리들은 뭘 하는거지?

슈: 너희들 SeeD후보생은 시가지에 들어와 있는 갈바디아 군을 제거한다.

젤: 책임이 막중하군!

사이파: 재미없군. 요약하면 SeeD 친구들이 하고 남는 일을 처리하라는 거잖아.

슈: …… . 아, 당연한 얘기지만… 퇴각의 명령은 절대적이다. 이것만은 잊지 마라. 이제 곧 상륙이다. 하선 직후부터 전투가 예상된다. 준비를 단단히 하고 있도록. 이상이다. 질문이 있으면 키스티스에게 물어보도록.

상륙함내에서의 미션설명

스콜: (자, 어떻게 할까…)

1. 키스티스에게 말을 건다

2. 사이파에게 말을 건다

3. 젤에게 말을 건다

4. 아무 것도 하지 않는다

작전설명을 다시 듣고 싶으면 키스티스에게 말을 걸어 첫 번째를

선택하자. 모두에게 한번씩 말을 걸면 사이파가 밖을 살펴보고 오라고 한다.

1. …알겠다
2. 싫다

스콜: 알겠다.
사이파: 당연하지. 반장님의 명령이니까.

밖으로 나와 정황을 살피는 스콜. 그것은 말 그대로 「실전」이었다.

이건 정말 장난이 아닌데!?

상륙 후 스콜이 속한 B반은 담당구역인 중앙광장으로 향한다. 임무중 사적인 대화는 감점대상이므로 통로주변의 다른 반 생도들에게 말을 걸지 말고 곧장 가도록 하자. 중앙광장에 도착하면 사이파가 주변을 살피고 오라고 한다. 위쪽 차량 뒤쪽에 숨어 있던 갈바디아 병사를 해치우면 일단 주위가 조용해진다.

스콜: 적의 기척이 사라졌다.
사이파: 이제 적이 도착할 때까지 대기한다. 대기… 짜증나는 단어야.

잠시 후 멀리서 포성이 들리기 시작한다.

스콜: 시작된 모양이군.
사이파: 환영해 줄까. (개가 사이파의 옷자락을 물고 늘어진다) 귀찮다!! 썩 꺼져! 어이! 갈바디아병! 뭘 애먹고 있나! 어서 나한테로 와라!

초조해 하는 일행.

스콜: …오지 않는군.
사이파: 아직 멀었나….

결국 사이파가 짜증을 낸다.

사이파: 이제 한계다! 더 이상 못 참겠어! 이게 무슨 개 훈련이야!?

잠시 후 일행은 갈바디아 병사들이 은밀히 어디론가 이동하는 것을 목격한다.

어디를 향하고 있는 거지?

스콜: 어이…
적이야.
젤: 어디로 가는 거지 저 녀석들. 뭐지? 저 산정의 시설은?
사이파: 저곳으로 간다.
젤: 그건 명령위반이야!
사이파: 조금 전까지 심심하다고 하지 않았나?
셀: 스콜!
스콜: 반장의 판단에는 따라야지.
사이파: 뭐가 반장의 판단이야. 너도 날뛰고 싶어 하면서?
스콜: 너
와의 훈련 성과를 시험해 볼 기회니까 말이야. 네 덕분에 어떤 비겁한 상대에게도 질 것 같지가 않아.
사이파: 그때는 나에게 감사하겠군.
젤: …뭐야. 사이가 좋잖아. 너희들 다 같은 족속이야. 이봐 이건 그냥 전투가 아니라구. 중요한 시험이야. 멋대로 행동하다가는 마이너스가 크다구.
사이파: 너는 여기 남아. 할 생각이 없는 놈은 필요없어.
젤: 뭐라고!
스콜: 그보다 사이파. 가려면 서두르자.
사이파: 적의 목표는 산정의 시설로 판명. 우리들 B반은 산정을 확보하기 위해 이동한다. 즉시 출발이다!
스콜: 알겠음.
젤: 첫…알겠음.

サイファー
「仕事の邪魔だ!」

개를 쫓아 보내지 않으면 판단력에 마이너스가 된다

산정으로 향하다 보면 돌 공국 병사가 쓰러져 있다. 그의 말에 따르면 갈바디아 병사들이 전파탑을 점거하고 있는데 그곳은 몬스터의 소굴이라고 한다. 대화중 습격해 오는 몬스터를 쓰러뜨리고 계속해서 산정으로 올라가자. 산정에 도착한 일행은 자세를 낮추고 적의 동태를 살핀다.

갈바디아병: 발전장치 동작확인 완료!
갈바디아병:

부스터 이상없음.

사이파: 뭘 하고 있는 거지 저 녀석들.

갈바디아병: 케이블 단선개소 확인! 교환작업에 들어갑니다!

갈바디아병: 알겠습니다.

스콜: 수리…인가?

사이파: 뭐 우리들과는 관계없지. 너 진짜 전쟁터는 처음이지? 무서우냐?

스콜: …모르겠어. 하지만… 생각하면 무서워질 것 같아.

사이파: 나는 전투가 좋다. 무서울 것은 아무 것도 없어. 전투가 끝나도 살아있다는 것은 정말이지 꿈의 실현에 가깝다… 뭐 그런거지.

스콜: 하!? 꿈?

사이파: 너도 있을 거 아냐?

스콜: …미안하군. 그런 얘기라면 패스다.

젤: 뭐야! 나한테도 들려줘!

사이파: 기타 등등은 좀 빠져있어.

젤: 용서하지 않겠어….

사이파: 왜 그러지 젤? 파리라도 날고 있었나?

젤: 크…!!

셀피: 찾았~다!!

셀피의 등장. 피비린내나는 전장에서 이게 과연….

셀피: 당신들… B반? 난… 전령. A반의 셀피야. 반장은 사이파지? 어디 있어?

사이파는 벌써 혼자 전파탑으로 들어서려 하고 있다.

사이파: 언젠가 들려주마! 나의 로~맨틱한 꿈을 말이야!

셀피: 전령도 참 못할 짓이군~. 반장~ 기다려~. (따라가며) 뭐하는거야? 가자구!

전파탑 안으로 들어가려 하면 피에 굶주린(?) 사이파에 놀란 갈바디아 병사들이 밖으로 뛰쳐나온다.

전파탑 안의 리프트를 타고 위로 올라가 보자.

웨지: 빅스 소령님! 전파탑 상층부에 괴물의 그림자 같은 것이 보인다는 보고가 있었습니다만.

빅스는 말없이 전파탑의 수리에만 몰두하고 있다.

웨지: 빅스 소령님!

빅스: 시끄럽군! 나는 지금 바쁘단 말이다! …이걸 이렇게… 하아… 대체 왜 지금 이런 거지같은 걸…. 아… 이 몸이 수리하지 않으면 안되는 거냐구~. 크으~.

웨지: …수리에 시간이 걸릴 듯 하니 잠시 주위를 살펴보고 오겠습니다.

빅스: 음… 아… 저걸… 그렇게 해서…. 그걸… 이렇게…. 좋아, 이걸로 완료….

빅스가 수리를 마친 순간 일행이 도착하고 전파탑의 가동이 시작된다.

전파탑의 가동

스콜: 뭘 하고 있는거야!

빅스: 뭐야~? 네 녀석이야말로 이런 곳까지 와서 뭘하고 있는거지! 이,이봐! 아래에 있던 병사들은 어떻게 된 거야?! 웨지! 이런 꼬마녀석들, 어서 해치워 버려라!! (웨지가 없는 것을 알고 슬그머니 꽁무니를 뺀다) 웨자… 나, 나는 이제 더 이상 전파탑에

빅스(ビックス)

빅스가 일정이상의 대미지를 입으면 웻지가 가세하는데 이들은 별다른 특수기도 없고 공격력도 그다지 강하지 않으므로 정공법으로도 제압이 가능하다. 전투를 하고 있으면 엘비오레가 나타나 빅스와 웻지를 날려버린다.

엘비오레(エルヴィオレ)

엘비오레는 물리공격이 약한 대신 스톰브레스라는 강력한 전체공격기술을 사용하므로 HP의 잔량에 항시 신경을 써야한다. 회복은 엘비오레의 케알을 드로우하여 사용하면 된다. 공격시는 아군에게 더블을 걸어 마법을 연발하면 도움이 될 것이다. 또한 엘비오레는 G.F 세이렌을 가지고 있으므로 드로우하여 반드시 얻도록 하자.

강력한 전체공격기 스톰브레스를 주의하자

는 볼일이 없으니까…. 도…도…돌아가야지. 비켜 비켜!

사이파: 유감이군.

빅스: 아…아아…아아아---! 무슨 짓을 하는거야--!

사이파: 시끄럽다!

전투가 끝나면 셀피가 사이파에게 명령을 전달한다.

셀피: B반 반장! 전령입니다! SeeD 및 SeeD후보생은 1900시에 철수. 해안에 집합하라!

사이파: 철수!? 아직 적은 남아 있잖아?

셀피: 나는 단지 전령이니까 그런 말을 한다해도.

스콜: 철수는 최중명령이다. 나는 배 시간에 늦고 싶지 않아.

사이파: 몇 시 집합이라고?

셀피: 그러니까! SeeD 및 SeeD 후보생은 1900시에 철수. 해안에 집합하라!

사이파: 1900시… 앞으로 30분밖에 없어. 30분내에 해안까지! 달려라!

사이파는 말을 마치더니 혼자 달려가 버린다. 대화가 끝나면 제한시간이 표시된다. 시간내에 해안까지 도착해야 하는 것이다. 해안을 향해 달리는 일행. 그러나 빅스가 가동시킨 X-ATM092가 일행을 끈질기게 추격한다. X-ATM092과의 접촉장소는 전파탑 입구, 산길, 그리고 다리이다.

전파탑 입구와 산길의 교전은 피할 수 없으므로 타격을 준 후 도주하는 것을 반복하자. 다리에서는 X-ATM092가 일행의 앞을 가로막는데 이때 다시 산쪽으로 살짝 방향을 바꾸어X-ATM092를 반대쪽으로 유도한 뒤 그 틈을 이용해 신속히 다리를 지나가면 접촉을 피할 수 있다. 시가지에 들어서면 멈추지 말고 단숨에 해안까지 달려가자. 도중에 건물로 들어가면 X-ATM092의 추격은 따돌릴 수 있지만 멋진 장면을 놓치게 되니 알아서 선택하시길….

X-ATM092

갈바디아군의 무인병기로 공격력은 별 볼일 없지만 제한시간이 있으므로 신속히 처리해야 한다. 뇌속성에 약하므로 더블+선더(선더라)나 케차화틀을 사용하면 효과적이다.

자동복구에 걸리는 시간을 틈타서 도망치자

끈질기게 추격해오는 X-ATM092

키스티스의 엄호사격

바람(バラムの町)~바람 가덴(バラム・ガーデン)

실지시험을 마치고 무사히 귀환한 일행. 키스티스는 합격자 발표가 있는 저녁까지 자유시간을 부여하고 생도들을 해산시킨다. 그런데 사이파의 단독행동으로 인해 일행은 도보로 이동하게 된다. 돌아가는 길에는 바람시가를 거치게 되므로 곳곳을 둘러보도록 하자. 이곳에는 휴식을 취할 수 있는 호텔과 무기를 개조해 주는 정크숍 등이 있다.

가덴 귀환때까지는 자유행동이다

젤의 자택. 방에 무엇이 있길래…

바람 가덴에 도착하면 일행은 나중에 만나기로 하고 입구에서 헤어진다. 1층 로비의 행선지판 앞에서는 시드 학원장과 교관들이 이야기를 나누고 있다.

슈: 임무성공 축하해. 후보생들도 무사히 돌아왔지? 갈바디아군의 목적이 폐기된 전파탑이라는 건 몰랐지만.

시드 학원장: 조금 전에 돌 공국에서 정보가 들어왔어요. 전파탑을 정비해서 발신가능상태로 해둔다는 조건으로 갈바디아군은 철수했다고 합니다.

슈: 으~응, 뭐, 어쨌든 갈바디아군은 철수해 버렸다는 얘기군. 좀 더 날뛰어 주었더라면 SeeD가 활약할 기회도 많아져서 돈을 많이 벌 수 있었을텐데.

대화가 끝나면 근처에 있는 다른 반 생도들에게 말을 걸어보자.

C반의 생도: 들었어? 갈바디아의 목적은 전파탑이었다는 얘기.

D반의 생도: 전파탑을 쓸 수 있게 되어도 전파를 사용할 수 없는데 어째서일까?

C반의 생도: 왜 전파를 못쓰는데?

D반의 생도: 지난주 시험에 나왔잖아? 전파를 사용한 통신 일체가 불가능한 이유를 기술하시오라는 문제. 스콜군, 그 문제에 뭐라고 답했지?

1. 전파는 원래 좋지 않아

2. 세계규모의 전파장해 때문

스콜: 세계규모의 전파장해 때문이다.

D반의 생도: 딩동! 맞았어! 세계규모의 전파장해. 그것은 17년 전 갑자기 시작되었어. 그래서 세계의 모든 통신은 온라인이나 전령, 전서 초코보로 대체되었지. 그러니까 전파탑이 부활해도 그다지 의미가 없다고 생각해.

도서관쪽 통로 앞에는 사이파가 불만스러운 표정으로 서있다.

사이파: 들었나? 돌의 전파탑 얘기. 철수명령만 없었더라면 우리는 지금쯤 돌 녀석들에게 감사받고 있을텐데 말이야.

키스티스: 너는 아무 생각도 없었잖아? 날뛰고 싶었을 뿐이면서.

사이파: …선생. 그런 식으로 몰아붙이는 게 생도의 의욕을 꺾는거라구. 반사람몫의 교관에게는 이해가 안될지도 모르지만 말이야.

슈: 우쭐할 일이 아니야. B반이 담당구역을 벗어난 책임은 네가 져야 하니까.

사이파: 전황을 꿰뚫어 보고 최선의 작전을 취하는 것이 지휘관이라는 거잖아?

슈: 만년 SeeD 후보생 사이파군. 지휘관이라니 웃기는군.

철수명령에 불만을 표시하는 사이파

이때 시드 학원장이 나타나 교관들에게 자리를 피하도록 한다.

시드 학원장: 사이파. 그대는 이번 건으로 징벌을 받게 되겠지요. 단체의 질서를 유지하기 위해서는 어쩔 수 없는 일입니다. 하지만 내게는 그대의 행동이 이해가 가지 않는 것만은 아닙니다. 나는 그대들이 단순한 용병이 되기를 바라지 않습니다. 명령에 따르기만 하는 병사가 되지 않았으면 하는 거지요. 나는….

가덴교사: 시드 학원장…. 이제 그만 학원장실로….

시드 학원장: 뭐랄까요, 아무튼 여러 가지로 말이죠.

대화가 끝나고 행선지판 쪽으로 나오면 2층 교실앞 복도로 집합하라는 방송이 나온다. 복도에는 SeeD선발시험에 참가한 생도들이 전부 모여있다. 잠시 후 가덴교사가 나타나 합격자를 발표한다. 이곳에서 호명을 받는 것은 젤과 스콜 2명뿐. 그러나 취임식장에서는 셀피의 모습도 보인다.

드디어 SeeD가 되는 스콜

취임식이 끝나고 교실앞의 복도로 돌아가면 동료들이 축하의 박수를 보내준다.

SeeD랭크에 관하여

SeeD랭크는 그동안의 시험 성적에 따라 취임식과 동시에 초기치가 결정된다. 그러나 이는 튜터리얼(チュートリアル)의 SeeD필기시험에서 만점을 받거나 주어진 임무를 완수하면 상승이 가능하다. 단, 적절치 못한 발언이나 전투시의 행동은 랭크의 하락과 연결될 수 있으므로 항시 유념하도록 하자

SeeD랭크가 높을수록 급료도 많아진다

이윽고 축하피로연이 열리는 저녁시간. 정장으로 갈아입고 셀피에게 말을 걸면 파티장으로 간다. 파티장에서 스콜은 처음 보는 여자에게 춤을 신청받는다. 스콜은 춤을 못춘다며 거절하지만 여자는 거의 강제로 스콜을 데리고 나가 대열로 들어간다. 마지못해 끌려다니며 어색함을 금치 못하는 스콜. 하지만 곧 본색(?)을 드러내며 환상적인 춤솜씨를 선보인다. 파티의 분위기가 무르익어 최고조에 달할 무렵 여자는 찾던 사람을 발견했는지 스콜에게 인사를 건네고는 그쪽으로

사라진다.

스콜을 억지로 끌고 나가는 여자

SeeD는 댄스에서도 프로급(?)

파트너를 잃고 발코니에 혼자 나와 있는 스콜. 잠시 후 키스티스가 다가온다.

키스티스: 정말 성적이 우수하군 스콜. 조금전의 댄스도 만점이야.

스콜: 덕분에. 뭐 볼일이라도?

키스티스: 모르는 여자하고는 춤까지 추면서 나와는 함께 있는 것조차 싫어?

스콜: 미안하군. 하지만 당신은 이곳의 선생이고 나는 생도잖아? 선생이 자기 옆에서 침묵하고 있는 건 별로 좋은 기분이 아니야.

키스티스: 정말 그렇네. 나도 그랬었거든. …까맣게 잊고 있었어. 나, 앞으로 괜찮을런지. 명령을 전하러 왔어. 스콜과 나는 통칭 「비밀의 장소」에 함께 가는거야. 소등시간 이후에 학생들이 몰래 모여서 얘기하는 곳이지. 훈련시설 건너편에 있어.

스콜: 거기서 뭘 하는거지? 규칙위반이니 모두 방으로 돌아가라고 훈계라도 하는 건가? 나는 그런 건 딱 질색이거든. 풍기위원에게나 시키라구.

키스티스: 사복으로 갈아입고 훈련시설 입구에서 집합. 알았지? 이건 내가 내리는 최후의 명령이야.

내일부터는 같은 SeeD. 이것이 선생님의 마지막 명령이야

대화가 끝나면 방으로 돌아가 사복으로 갈아입은 뒤 훈련시설 입구로 향하자. 기다리고 있던 키스티스와 함께 훈련시설 안쪽으로 계속 들어가면 비밀의 장소가 나온다.

키스티스: 여기 참 오랜만이야. 지금 몇 시나 됐을까?

스콜: 한밤중은 지났어.

키스티스: 아~아! 나, 키스티스 트리프는 지금 이 시간부로 교관이 아닙니다! 이걸로 스콜과 같은 SeeD야. 함께 일할 때가 있을지도 모르겠네.

스콜: …그렇군.

키스티스: 그것뿐?

스콜: 그렇게 결정됐잖아? 그렇다면 따르는 수밖에 없지.

키스티스: …나, 교관실격이라고. 지도력부족이라는 얘기 들었어. 15세 때 SeeD가 되어 17세에 교관자격을 취득했어. 그로부터 1년밖에 지나지 않았는데…. 뭘 잘못한 거지…. 여러모로 열심히 했는데 말이야…. 듣고 있어?

스콜: 얘기… 아직 안 끝난거야? 그런 얘기 별로 듣고 싶지 않아. 타인의 불만이나 불안… 그런걸 듣는다고 해도 내가 해줄 수 있는 말은 아무 것도 없잖아?

키스티스: 무슨 얘기가 듣고 싶어서 그러는 게 아니야. 얘기를 들어주는 것만으로 좋은 거라구.

스콜: 그렇다면 벽에다 대고 말하지 그래?

키스티스: 당신은 누군가가 자신의 이야기를 들어주었으면 하는 때가 없어?

스콜: 자기 일은 어차피 자기가 어떻게든 해야하는 거잖아? 나는 다른 사람의 짐은 들고 싶지 않아.

키스티스: (스콜의 뒷모습을 보며)…지도력부족 …교관실격. 이해가 갈 것도 같아.

스콜이 가진 삶의 방식도 일리가 있는 듯…

대화가 끝나고 훈련시설 입구로 돌아오다 보면 어디선가 여자의 비명소리가 들린다. 스콜과 키스티스가 달려간 곳에는 어떤 여자가 몬스터의 위협을 받고 있다.

그라날드/랄드
(グラナルド/ラルド)

벌과 비슷한 모양을 한 그라날드는 랄드를 굴리거나 던져서 공격해 온다. 랄드가 있는 동안에는 그라날드가 직접공격을 하지 않으므로 우선 랄드를 모두 제거하도록 하자. G.F를 이용해 한꺼번에 공격하면 효과적이다. 남아있는 그라날드는 이빨 빠진 호랑이이므로 집중공격으로 간단히 처리해 주자.

그라날드는 랄드를 이용한 공격이 특기이다

그라날드를 쓰러뜨리고 여자를 구해주면 흰옷의 사내들이 나타나 여자를 데리고 사라진다. 여자는 스콜과 키스티스의 이름을 알고 있었다. 그녀는 도대체 누구일까?

분명 아침에 보건실에서 보았던…?

키스티스와 헤어진 뒤 기숙사로 돌아가다 보면 젤이 새로 생긴 시드 전용실에 안내해 준다.

바람 가덴 (バラム・ガーデン) ~팀버행 열차

이튿날 아침, 셀피가 문을 두드리며 스콜을 깨운다. 집합장소인 카드리더 앞으로 가보자. 가덴 입구에는 가덴교사는 물론 시드 학원장까지 친히 나와 있다.

가덴교사: …앞으로 1분.

젤: 골인!

가덴교사: 가덴내에서 T보드는 금지. 잊었나?

젤: 아, 죄송합니다! 하지만 이거 편리하다구요. 틀림없이 SeeD의 임무에도 도움이 될 겁니다.

가덴교사: 쓸모가 있는지 없는지는 우리가 결정한다. 이것은 몰수하겠다. 너희들은 SeeD지만… 가덴의 생도라는 사실에는 변함이 없다. 아니, SeeD이기 때문에 더욱더 일반학생의 모범이 되기 위하여 가덴의 규칙을 따라주지 않으면 안되는 것이다.

시드 학원장: 자, 이번이 첫 임무가 되겠군요. 그대들은 이제부터 팀버로 가는 겁니다. 그곳에서 어떤 조직의 서포트를 하는 것이 여러분의 임무입니다. 팀버역에서 조직의 멤버가 여러분과 접촉할 준비를 하고 있을 겁니다.

가덴교사: 그 사람이 너희들에게 말할 것이다. 「팀버의 숲도 많이 변했군요」라고. 그러면 너희들은 이렇게 대답한다. 「아직 올빼미는 있습니다」. 이것이 암호다.

시드 학원장: 다음은 조직의 지시에 따르면 됩니다.

젤: 저… 저희들 3명뿐인가요?

가덴교사: 그렇다. 이 임무는 극히 낮은 요금으로 접수된 상태이다. 원래 같으면 상대도 하지 않을 의뢰지만….

시드: 뭐 그런 얘기는 그만두지요. 자, 스콜. 그대가 반장입니다. 상황에 따라 현명한 판단을 내리도록. 젤, 셀피 그대들은 스콜을 서포트하고 조직의 계획을 성공으로 이끌도록 힘써 주세요.

첫 정식 임무를 부여받는 스콜 일행

대화가 끝나면 시드에게 말을 걸어 마법의 램프(魔法のランプ)를 받은 뒤 바람으로 가자. 팀버로 가기 위해서는 바람에서 출발하는 열차를 타야 한다.

승차권을 구입한 뒤 열차에 탑승한다 제한시간 내에 과제를 해결해야 한다

G.F 디아보로스 (ディアボロス)의 획득

시드에게서 받은 마법의 램프를 사용하면 디아보로스와의 전투가 시작된다. 상당한 HP를 가지고 있는데다가 그라비자 등의 강력한 마법을 사용하므로 현시점에서는 약간 무리가 있을 것이다. 그러므로 충분히 준비가 되었을 때 사용하도록 하자. 디아보로스를 이기면 G.F로 디아보로스를 얻게 된다.

열차에는 SeeD전용 객실이 마련되어 있다. 젤과 팀버에 대해 대화를 하고 있으면 잠시 후 셀피가 들어온다. 그런데 이때 갑자기 졸음이 쏟아지면서 셀피를 시작으로 모두 쓰러져 잠에 빠져 버린다.

갑자기 잠들어 버리는 일행

꿈속의 남자 라그나 (과거)

꿈속에서 스콜은 갈바디아 병사 라그나가 되어 동료 키로스, 워드와 함께 팀버숲을 행군하고 있다.

스콜: 응? …가위?

키로스 : 정말 이쪽이야? 라그나.
스콜 : 어, 가만?
워드 : 또 일을 저지른 모양이군.
스콜 : ?????

이게 대체 무슨 상황이지?

워드 : 이봐 우린 전쟁을 하러 왔잖아. 팀버군의 강력한 전사들을 상대로 말이야.
키로스 : 그런데 어째서 이런 동물들을 상대로 장난을 치고 있어야 하는 거지?
라그나 : 음~ 그건 저기… 그러니까 말이지.
키로스 : 또 길을 잘못 든 거군.
라그나 : 어쨌든 귀환이다. 데링시티로 GO!
워드 : 어, 어이, 이봐. 라그나!

라그나 일행은 군용차량을 타고 데링시티로 돌아온다.

워드 : 어, 어이. 이런 길 한가운데에 세우면 어떻게 해!
라그나 : 괜찮아, 괜찮아. 자~! 한잔하러 갈까~!
키로스 : 진짜 목적은 술이 아니잖아? 이제 그만 대시를 하지 그래.
워드 : 술에 취해 그 기운으로 대시하는 건 어떨까?
라그나 : 키로스, 워드. 자네들 뭔가 착각하고 있는 모양인데. 나는 단지 자네들과 즐겁게 한잔하고 싶은 것뿐이라구.

대화가 끝나면 호텔 지하에 있는 바로 가보자. 여직원에게 말을 걸면 자리로 안내해 준다.

1. 좀더 돌아다녀 볼까
2. 고마워
3. (뭐야 이건!)

두 번째를 선택하면 자리로 가서 앉는다.

셀피 : 라그나 멋있다~.
젤 : 뭐야 이게! 내가 지금 어떻게 된거야!
라그나 : 착석! 팍 가는 거지? 팍!
여직원 : 주문은?
라그나 : 그걸로!
키로스 : 나도.
워드 : 계속 갖고 오라구!

잠시 후 바의 피아니스트인 쥬리아가 나타난다.

워드 : 자, 라그나. 동경하는 쥬리아의 등장이군.
키로스 : 오늘밤에야말로 한번 해보는 거야.
워드 : 자 가라구.
라그나 : 무슨 소릴 하는 거야! 쥬리아는 지금 일하는 중이라구.
키로스 : 자네는 기대를 저버리지 못하는 사내야. 자, 스테이지에 가서 어필하고 오는 거야.
라그나 : 바보같군.
워드 : 라고 이야기하면서 일어서는 라그나 군이었다.
라그나 : (아아, 쥬리아가 이렇게 가까이… 정말로 하는 건가…)
라그나 : (…안되겠어. 아, 다리에 쥐가 날 것 같아…. 아앗…. 한심하군…)

라그나는 다리를 절뚝거리며 쥬리아에게 간신히 고갯짓을 하고 자리로 돌아온다.

긴장한 나머지 다리에 쥐가 난 라그나

키로스 : 잘했어 라그나.
워드 : 작전성공이야.
키로스 : 자 앉게.
워드 : 정말로 할 줄은 몰랐는걸. 우리들 평가 +1 이야.
키로스 : 하지만 한심한 모습을 쥬리아에게 보였어. 용기 -3정도 되겠군.
라그나 : 마음대로 떠들라구. 아…. 쥬리아 정말 아름답지?
키로스 : 그래.
워드 : 오옷….
키로스 : 라그나, 우린 이만 실례하겠네. (워드와 키로스가 갑자기 자리를 뜬다)
라그나 : 뭐, 뭐야! 좀더 있어도 괜찮잖아?
워드 : 여긴 우리가 낼게. 천천히 있다 가라구 라그나.
쥬리아 : 앉아도 돼요?
라그나 : 아.
쥬리아 : 방해가 됐나요?
라그나 : 저, 전혀. 아, 앉으시죠. (큰일이야. 쥬리아야. 진짜 쥬리아라구. 어떡해 키로스, 워드 제발 좀 살려줘. 무슨 얘길 해야 하지. 하지만 예쁘다. 좋은 향기에. 이 친구… 아무 생각도 없는 건가)
쥬리아 : 진정이 좀 됐나요?
라그나 : 아 예.
쥬리아 : …다리, 괜찮아요?

라그나 : 다, 다리? 아아, 이거요? 항상 그러는 거니까 괜찮아요. 왠지는 몰라도 긴장하면 다리에 쥐가 나버려서요.

쥬리아 : 긴장했어요?

라그나 : 그야 당연히. 지금도….

쥬리아 : 긴장을 풀어요. 나 때문에 다른 사람이 긴장한다면 곤란해요.

라그나 : 아, 미안.

쥬리아 : 저, 한가지 제안이 있는데요…. (낮은 목소리로) 내 방에서 이야기하지 않겠어요? 이곳 호텔에 방이 있는데.

라그나 : 바, 방으로!?

쥬리아 : 아무래도…. (낮은 목소리로) 여기, 말하기 좀 불편하잖아요? 모두 이쪽에 귀를 기울이고 있어요. 괜찮다면 와줬으면 해요. 전부터 얘기하고 싶었어요. 싫은가요?

라그나 : 그럴 리가!

쥬리아 : 그럼 먼저 가서 기다릴게요. 방은… 프론트에 물어봐 주세요.

라그나 : (내가 지금 꿈을 꾸고 있는 건가? …이건 꿈이야 …그렇게 생각하는 게 가장 속편하겠군. 아니, 이건 꿈이 아니야! …꿈치고는 뭔가 이상해. 쥬리아가 나와 이야기하고 싶다고. … 이 친구 머릿속…시끄럽군. 그것도 단 둘이서라니. 어쩌지 어쩌지 라그나. 맘대로 하라구. 난 항상 내 이야기만 늘어놓다가 실패하지. 계속 그래 왔어. 좋아 오늘은 쥬리아의 이야기를 잘 들어주겠어. 어른의 매력 마력?이란 걸로 쥬리아의 고민에 대답해 줘야지)

프론트에 가서 말을 걸면 직원이 쥬리아의 방으로 안내해 준다.

쥬리아 : 와줘서 고마워요.

라그나 : 아, 이쪽이야말로. 불러줘서 고마워요.

쥬리아 : 앉아요.

라그나는 예의 긴장 때문인지 계속 안절부절 못하고 돌아다닌다.

쥬리아 : 벌써 돌아가는 건가요? 아직 아무 얘기도 안 했는데.

라그나 : 아니 그런 게 아닙니다. 나는 당신의 팬이기 때문에 역시 뭐랄까, 긴장이 돼서.

쥬리아 : 몇 번이고 피아노 연주를 들으러 왔었죠?

라그나 : 당신은 나를 알고 있었나요?

쥬리아 : 언제나 웃으면서 나를 보고 있었잖아요. 그 눈이, 좋아요. 오늘은 겁먹은 눈빛을 하고 있지만. 잡아먹거나 하진 않을테니 안심해요. 그 눈을 보면서 이야기하고 싶어요. 뭔가 마시지요. 술, 괜찮겠지요?

라그나 : 꿈같군요.

잠시 후 이야기를 나누고 있는 두 사람.

라그나 : 그런데, 전장이 좋은 건 아니지만 이곳저곳 돌아다니면서 여러 가지 것들을 볼 수 있잖아요? 게다가 키로스와 워드가 항상 같이 있어서 즐거워요. 그 녀석들 좋은 놈들이지요. 이담에 같이 한잔할까요? 어때요? 그리고, 뭐였더라? 난 군대를 그만두면 저널리스트가 되고 싶어요. 그때 여기저기서 보고 들은 것을 모두에게 알려줄 생각이에요. (거짓말이겠지, 이미 익숙해졌다구…). 아, 얼마 전에 내가 쓴 글이 잡지의 독자 페이지에 실렸어요. 정말 기뻤지요. 기뻤다구요….

쥬리아 : 잘됐군요.

라그나 : 아, 그럼….

라그나는 버릇대로 혼자 계속 떠들어댄다.

라그나 : 이런… 나혼자 계속 떠들고 있군요.

잠자코 있는 쥬리아에게 말을 걸어보자.

쥬리아 : 응?

라그나 : 당신도 말해요. 예를 들면… 꿈이라든가 있을 거 아녜요?

쥬리아 : 나는… 노래하고 싶어요. 피아노뿐만이 아니라 노래가 하고 싶다구요.

라그나 : 아, 듣고싶군요. 그 노래.

쥬리아 : 안돼요. 가사를 짓지 못해서.

라그나 : 그런가요… 힘들겠군요.

쥬리아 : 하지만 이제 괜찮아요. 당신 덕분에 가사가 생각날 것 같아요.

라그나 : 내 덕분에?

쥬리아 : 그래요…. 당신이 보여준 수많은 얼굴. 상처받고… 고민하고… 괴로운 일을 감싸주는 듯한 그런 미소… 얼굴… 눈. 당신이 내게 힌트를 주었어요. 분명히 좋은 노래가 될 거예요.

라그나 : 대단해…. 정말 꿈만 같아….

쥬리아 : 꿈이, 아니잖아요?

이때 문밖에서 부르는 소리가 들린다.

키로스 : 라그나! 새로운 명령이야! 대통령 관저앞으로 집합, 서둘러!

쥬리아 : 다시 만날 수 있을까요?

라그나 : 물론. 노래를 들으러 와야지.

동경해 마지않던 그녀와 단둘이

팀버행 열차~ 숲의 올빼미의 아지트

화면이 어두워지며 열차 안내방송이 나온다. 다시 현실세계로 돌아온 것이다.

스콜 : 우리… 모두 잠들어 있었던 건가?

젤: 수면가스 같은걸 마신 게 아니었을까? SeeD가 움직이면 곤란한 녀석들이 많으니까 말이야.

스콜 : (…그럴 수도 있겠군. 주의해야겠어)

셀피 : 뭐 없어진 건 없어? 당한 흔적은~?

스콜 : …그런 기색은 없어.

셀피 : 다행이야~. 그렇다면 나는 OK야. 즐거운 꿈을 꾸고 있었으니까.

스콜 : (나도 꿈을 꾸긴 했지. 비록 즐겁지는 않았지만…. 바보같은 남자가 되는 꿈이야…)

이때 다시 열차 안내방송이 나온다. 팀버에 거의 도착한 모양이다.

셀피 : 근데 라그나님 정말 멋있었어~.

젤: 내 꿈에도 라그나가 나왔어! 갈바디아의 병사였지?

스콜 : 라그나와 키로스와 워드….

젤: 에! 맞아!

스콜 : 어떻게 된 거지….

셀피 : 생각해 봐도 알 수 없을 거야~. 그보다 첫 임무에나 확실히 임하자구!

스콜 : (…하긴) 이 건은 보류하기로 하자. 가덴에 돌아가면 학원장에게 보고하지.

젤: 그러고 보니 슬슬 도착할 때가 된 것 같은데. 자… 기운들 내자구!

셀피 : 나도!

스콜 : …….

팀버역에 내리면 계단에서 노란 상의를 남자가 말을 걸어온다.

남자 : 이야~. 팀버의 숲도 많이 변했군요.

1. 아직 모그리는 있어요

2. 아직 쵸코보는 있어요

3. 아직 올빼미는 있어요(○)

남자 : 팀버에 온 것을 환영합니다. 저를 따라와 주십시오. 자, 자 이쪽입니다!

팀버역에서의 접선

스콜 일행은 남자의 안내를 받아 작은 열차에 올라탄다.

존: 당신들이 SeeD인가.

스콜 : 내가 반장인 스콜. 오른쪽이 젤, 왼쪽이 셀피.

존: 잘 부탁하오. 내가 숲의 올빼미의 리더요.

스콜: 우리들은 뭘 하면 되지?

존: 뭐 너무 서두르지 말라구. 우리도 멤버소개를 해야지. 왓츠는 이미 봤을테고. 그럼 다음은 우리 공주님인가.

왓츠: 공주님은 낮잠 시간입니다.

존: 정말 어쩔 수 없다니까. 안됐지만 스콜, 우리 공주님 좀 불러와 주게. 저쪽 계단을 올라가서 가장 안쪽 방이야. 도중에 있는 방에는 다른 멤버도 있어. 혹시 모르는 것이 있으면 그들에게 물어보면 돼.

스콜 : …우리는 잔심부름을 위해 고용된 건가? 응?

존: 아, 화났습니까?

스콜 : (우리는 심부름꾼이 아니야. SeeD… 특수부대라구) 이런 지시는 이걸로 끝내 줘.

존: (배를 움켜쥐고는)아야야야.

존은 배가 아픈 시늉을 하며 대답을 회피한다. 맨 안쪽의 방에 있는 사람은 놀랍게도 댄스파티에서 함께 춤을 추었던 그 여자였다.

리노아 : 당신… 그때의! 파티장에서 춤췄던…. 그럼… 혹시 당신이 SeeD!?

스콜 : 내가 반장인 스콜이야. 2명이 더 와있어.

리노아 : (스콜에게 매달리며)됐어~! SeeD가 왔다~!

스콜 : 요란하군.

리노아 : 그렇지만 기쁜걸. 전부터 계속 가덴에 의뢰를 했지만 와주지 않았거든. 역시 직접 시드씨한테 얘기하길 잘했어~!

스콜 : …그렇군. 파티에서 찾고 있던 것은 학원장이었군?

리노아 : 사이파란 사람, 알아?

스콜: …아아.

리노아: 나 그 아이하고 아는 사이야. 그래서 시드씨를 소개받았지. 시드씨 좋은 사람이야. 우리같이 가난한 그룹에는 SeeD가 와주지 않을 거라고 생각했는데. 하지만 시드씨에게 사정을 얘기하니까 바~로 OK였어. SeeD가 와주었으니까 지금까지 불가능했던 이런 작전 저런 작전 모두 할 수 있게 되었어!

리노아: 응?

스콜: 나는 모두가 있는 곳으로 돌아가겠어.

리노아: 좋아, 가볼까! 근데 스콜. 그 아이는 안 온 거야?

스콜: (그 아이?)

리노아: 사이파.

스콜: 그래. 녀석은 SeeD가 아니야.

리노아: …그렇군. (나가다 돌아서며) 아, 내 이름은….

이름을 정하는 화면이 나오는데 여기서는 그대로 리노아를 사용하기로 한다.

리노아: 잘 부탁해, 스콜. 근데 SeeD는 댄스도 능숙하던데.

스콜: 댄스파티에 섞여 들어가 타겟에 접근하는… 그런 임무도 있을지 모르잖아. 임무에 도움이 되는 기술이라면 뭐든 몸에 익히는 것이 SeeD야.

리노아: 뭐~야. 업무용이란 말이야? 제법 좋은 느낌이었는데.

스콜: (…좋은 느낌?)

리노아: 아, 소개해 둬야지. 나의 파트너, 이름은….

여기서 리노아의 개의 이름을 정한다. 디폴트는 안젤로.

리노아: 지금부터 중요한 일이 있으니까 얌전히 있어야 한다, 안젤로. 그럼 먼저 갈게.

말을 마친 리노아는 먼저 달려가 버린다. 돌아오면서 중간의 방에 들러 다른 멤버들에게 여러 가지 이야기를 들어보면 앞으로의 임무 이해에 도움이 될 것이다.

스콜은 돌아와 리노아에게 동료를 소개한다. 리노아를 따라 안으로 들어가면 임무설명이 시작된다.

존: 뭐, 적당히들 서 주게. 분명히 말해 우리들의 이번 계획은 제법 본격적이야. 우리들 「숲의 올빼미」의 이름은 팀버 독립투쟁의 최종페이지에 남게 된다! 가슴이 두근거리지 않나? 갈바디아의 극비정보를 손에 넣은 게 시작이었어.

왓츠: 내가 입수했습니다!

존: 갈바디아의 초VIP가 이 팀버에 온다는 정보다.

왓츠: 초~ VIP~!!

존: 그 이름은 갈바디아의 대통령으로 희대의 초극악인 빈저 데링!!

왓츠: 빈저 데링 극악인!! 갈바디아의 국민에게도 평판이 안 좋습니다. 대통령이란 건 이름뿐이고 완전히 독재자입니다!

리노아: 그 데링 대통령이 갈바디아 수도에서 특별열차로 팀버에 오는거야.

존: 우리들의 작전은 그 열차를….

셀피: 로켓런처로 가루를 만들어 버리는 거군.

존: 거기까지는 좀….

젤: 그럼 뭐야! 좀더 구체적으로 말하라구!

리노아: 그럼 시작할까? 그럼 모형 설명부터 시작하지. 황색이… 「아지트열차」. 대통령차량과 비슷하게 개조한 「더미열차」. 아래쪽 선로의 왼쪽부터 「선두차량」「호위차량1」. 적색 차량은 데링 대통령이 타는 「대통령 차량」. 마지막 것이 「호위차량2」. 여기에 건너타면 작전개시야. 이 작전의 최종 목적은…. 더미열차와 대통령차량을 바꿔치기해서 아지트열차로 끌고 달아나 열차째로 데링 대통령을 납치하는 것! 특별열차가 팀버에 도착할 때까지 있는 2개의 절환포인트에서 작전을 전개하는 거야.

여기서부터는 리노아가 작전의 흐름을 7단계로 나누어 설명을 전개한다. 이를 사진을 통해 간략히 살펴보면 다음과 같다.

데링 대통령 납치 작전의 개요

우선 호위 2 차량으로 옮겨 타고 순찰에 주의하면서 대통령 차량 앞부분까지 이동. 연결부를 분리한다

분리된 틈을 이용 더미열차와 아지트열차를 사이에 진입시킨다

호위2의 연결부를 분리하여 아지트열차와 대통령차량이 탈출한다

리노아: 이상의 과정을 약 5분안에 실행하게 되는 거지. 모든 작업을 시간 내에 마치지 못하면 아지트열차도 함께 절환포인트에서 충돌해서 그대로 끝장이야…. 그것만은 잊지 말아 줘.

젤: 5분…!? …너무 짧지 않나?

존: 우리의 시뮬레이션으로는 3분이면 충분했어. SeeD라면 식은 죽 먹기 아닌가?

셀피: 응, 문제없어~!

스콜: …….

리노아: 그럼… 호위2의 센서에 관한 설명은… 왓츠에게 부탁할게.

왓츠: 호위병이 순찰에 사용하는 센서는 두 가지입니다. 음성, 온도… 각각 특징이 다릅니다. 음성센서는 걷거나 뛰어서 소리가 나면 작동합니다! 청색제복의 호위병이 가지고 있습니다. 온도센서는 계속 한자리에 멈춰 있으면 작동합니다! 적색제복의 호위병이 가지고 있습니다. 호위병이 창에 접근해서 블라인드를 걷은 때는 체크중이므로 주의해야 합니다!! 센서의 유효범위는 창틀하나 정도인 것 같습니다. 따라서 자신의 발밑에 있는 창문만 주의하면 OK입니다.

젤: …그렇다면, 어떻게… 센서를 회피하지?

왓츠: 블라인드가 자신의 발밑에서 열렸을 때는 호위병의 센서가 반응하지 않는 행동을 하면 됩니다.

리노아: 센서의 회피방법은 이상으로 끝이군. 자 그럼 다음은 호위1과 호위2의 연결부 분리작업에 대해 설명을 해야지.

셀피: 질문!! 열차는 달리고 있는데~ 어떻게 분리합니까~?

리노아: 달리고 있는 열차를 외부에서 분리하는 것은 본래 불가능하지만….

존: 관리 시스템의 허점을 이용하면 가능하지. 연결부의 회로만 일시적으로 해제한다. 그러면, 자연적으로 분리된다는 얘기야. 단, 분리를 위해서는 몇 개의 패스코드를 입력해야 하지만….

왓츠: 패스코드의 정보도 입수했습니다! 리노아에게 넘겨주었습니다!

리노아: 현지에서는 내가 패스코드의 지시를 내립니다. 와이어를 타고 열차 측면으로 내려가 코드를 입력하는 것은… 리더인 스콜에게 맡기기로 할까. 그럼, 스콜… 지금부터의 설명을 잘 들어요. 패스코드는 1에서 4까지의 네 가지 숫자를 사용한 2341과 같은 숫자로 설정되어 있지만. 실제로 입력하는 키보드는 숫자가 아니고 ○×△□의 4개의 버튼이 있어. 그러니까 입력할 때는…. 예를 들면 3124… 로 지시가 나갔다면 □△○×의 순서로 정확히 입력해야 하나의 패스코드를 해제할 수 있는 거야. 입력할 때는 타이밍과 민첩성도 필요해. 하나의 패스코드를 입력하는데 주어지는 시간은 약5초. 그때까지 4개의 숫자를 입력하지 않으면 바로 패스코드가 변경되어 지금까지의 입력이 소용없게 되어버리니 주의해. 해제에 필요한 만큼 패스코드를 정확히 입력하면 무사히 해제 완료. 조금 있으면 분리가 시작되니 다른 멤버가 절환포인트를 작동시키는 것만 기다리면 돼. 이 분리작업은 도합 2회가 있으니 시간을 고려해서 빨리빨리 작업을 끝내도록 하자구. 그럼 패스코드의 입력을 연습해 볼까? 3회의 입력을 성공하면 끝나니까 열심히 해. 도중에 그만두고 싶을 때는 L1을 누르면 돼.

이제 패스코드의 입력을 연습해 보자. 옆에 버튼과 숫자의 대응이 표시되므로 쉽게 통과할 수 있을 것이다.

리노아: 잘 될 것 같아? 실전에서는 절환포인트까지 제한시간이 있다는 걸 잊지 말아. 이상으로 작전설명은 끝.

셀피: 관계없는 얘기지만… 대통령 열차의 모형만 왠지 좀 엉터리인 것 같은데? … 왜 그렇지?

왓츠: 다른 모형은 마을의 선물가게에서 산 겁니다! 하지만 대통령 열차만은 리노아가 만든 겁니다.

젤: 그래서인가…. 왠~지 색칠이 서투르다 했더니.

스콜: (…? 얘기를 듣고 보니… 그렇군)

리노아: 실례잖아! 그건 일부러 그런거라구, 일·부·러! 데링 대통령에 대한 증오가… 그렇게… 만든거야.

젤: 헤에~ 증오… 때문에.

셀피: 이렇게 누글누글 해질 정도로 대통령을 미워한다~. 그렇군….

스콜: ….

리노아: 정말이지! 모형얘기는 그만 두자고…! 설명, 끝! 이해가 가나?

1. 알았다
2. 다시 한번 설명해 줘

리노아: 그럼 실행부대를 정하자!

왓츠: 정보수집이라면 맡겨 주십시오!

존: 아… 아야야야 갑자기 배가….

숲의 올빼미의 친구들은 항상 결정적인 순간에 발뺌을 하는 습관이 있는 모양이다. 이때 열차가 움직이기 시작한다.

리노아: 움직이기 시작한 모양이

야… 먼저 상황을 보고 올게. 아, 준비가 되면 왓츠에게 말해. 그럼 빨리 부탁해.

작전에 들어갈 준비가 되었으면 왓츠에게 말을 걸자.

1. 아니, 아직이야

2. OK다

OK를 선택하면 바로 작전에 들어간다. 당황하지 말고 설명에서 들은 대로 침착하게 움직이자. 먼저 ○버튼으로 점프하여 호위2차량에 옮겨 탄 뒤 센서를 주의하며 앞쪽으로 이동하자.

청색은 정지, 적색은 이동이다!

다음은 첫 번째 연결부 분리를 위한 패스코드의 입력이다. 와이어를 타고 내려가 리노아가 불러주는 코드를 입력하자. 여기서는 젤과 셀피가 호위병의 움직임을 알려주므로 그것을 듣고 피하면 된다. L1버튼으로 직접 좌측을 확인할 수도 있다. 호위병에게 발각되면 다시 처음부터 코드를 입력해야 하므로 계속 신경을 써야한다.

호위병의 접근에 주의하자

3개의 코드 입력에 성공하면 연결부가 분리되고 첫 번째 절환포인트에서 아지트열차와 더미열차가 들어온다. 잠시 후 바뀐 대통령차량 안으로 장교와 병사가 상황보고를 위해 들어오지만 대통령의 더미 인형이 멋지게 처리한다.

더미인형에 접근하면 준비된 멘트가 나온다

이제 두 번째 연결부를 분리할 차례다. 젤과 셀피는 아지트 열차 쪽의 분리를 도와주러 갔기 때문에 이번에는 직접 호위병들을 감시해야 한다. 여기서는 R1버튼으로 호위병의 접근을 확인할 수 있다. 5개의 코드를 정확히 입력하면 아지트열차와 대통령차량이 절환포인트에서 옆으로 빠져나가게 된다.

대통령차량의 탈취에 성공했다!

남은 것은 대통령과의 담판이다. 숲의 올빼미들(?)은 언제나처럼 모두 달아나고 SeeD 3명과 리노아가 들어가게 된다. 준비가 되면 리노아에게 말을 걸어 대통령차량으로 진입하자.

리노아: …데링 대통령! 쓸데없는 저항을… 하지 않으면 해는… 입히지 않겠다.

데링 대통령: 저항한다면… 어떻게 된다는 거지… 아가씨.

리노아: !!

스콜: 왜 그래?

데링 대통령: 유감이군….

나는 대통령이 아니야. 세간에서 말하는 카게무사라고나 할까? 팀버에는 레지스탕스가 많다고 한결같이 소문이 돌더니… 가볍게 가짜 정보를 흘리기만 했는데도 간단히 걸려들 줄이야… 수준이 낮은 레지스탕스 밖에 없는 모양이군….

리노아: 수준…이… 낮아?!

가짜 데링 대통령: 계속 앉아 있는 것도 피곤하군 그래…. 아가…씨…. 쓸데없는 저항을 하면 어떻게 요리할 생각이었지…. 가르쳐주지 않겠나…. 수준에 비해서…는… 제법 재미있는 일을 꾸미는군…!! 그분을 모욕하는 자는 용서하지 않겠다!!!

납치한 대통령은 가짜였다!

남탈·우톡

(ナムタル・ウトク)

처음에는 가짜대통령의 몸을 사용해 공격해 오는데 위력은 대단치 않다. 그러면 적당히 두들겨 줘서 본색을 드러내도록 하자. 남탈·우톡의 공격은 그리 위협적이지 않지만 스테이터스 이상 기술을 많이 가지고 있으므로 자칫하면 위기에 빠진다. 하지만 녀석은 언데드계이므로 레이즈나 피닉스의 꼬리 한방으로 가볍게 보낼 수 있다. 그것이 없다면 더블+케알(케알라) 정도로도 요리가 가능할 것이다.

스테이터스 이상 기술에 걸리면 전투가 피곤해진다

가짜 대통령은 몸을 떨면서 이상한 반응을 보이더니 일행을 공격해 온다.

아지트 열차로 다시 모인 일행.

존: 쳇, 대통령이 가짜였다니.

리노아: 그런 것에 속았다니 분하군.

왓츠: 정보! 정보입니다~! 큰일입니다! 대통령의 목적을 알았습니다~! 대통령은 방송국으로 가는 것 같습니다! 경비병도 엄청나게 많습니다!

리노아: …방송국? 어째서 일부러 팀버까지? 갈바디아에서도 방송은 할 수 있잖아?

셀피: 저말이야 반장. 돌의 전파탑하고 관계가 있는 거야?

존: 뭐야 그게?

스콜: 돌 공국에는 전파탑이 있어서 전파의 송신과 수신이 가능한 모양이야. 오랜 기간 방치되었지만 어제 갈바디아 군이 재기동 시켰지.

존: 아하~. …과연. 전파방송에 대응하는 방송국이 지금으로선 팀버에 밖에 없기 때문이로군. 다른 방송국에선 H·D케이블을 이용한 온라인방송밖에는 할 수 없어.

리노아: 그래서, 어쨌다구?

존: 녀석들은 전파를 이용해 방송을 할 생각이야. 케이블로 연결되어 있지 않은 지역에도 프로그램을 송출할 수 있다는 거지.

리노아: 그런 건 알고 있어~. 내가 말하는 건 대통령이 무엇을 방송하려는 건지! 구태여 전파를 사용하려는 의미말이야! 케이블이 연결되어 있지 않은 지역에도 전하고 싶은 게 있다는 얘기잖아? 그게 뭐지?

셀피: 세계의 여러분, 사이좋게 지냅시다!

존: 하긴 전파를 사용할 수 없게 된지 17년. …17년만의 전파방송이라.

리노아: 17년만이야. 기념할만한 최초의 방송이 팀버의 독립선언이라면 멋질텐데!

존: 오! 그거 가능할지도 몰라.

리노아: 궁리해 볼까! (스콜 일행을 보고) 잠깐 기다려요!

숲속의 올빼미 멤버들은 한쪽 구석에 쭈그리고 앉아 작전회의라도 하는 모양이다. 젤과 셀피와 대화를 한 뒤 리노아에게 말을 걸어보자.

리노아: 아, 마침 잘 됐어. 작전결정.

스콜: 그전에 가덴과의 계약서를 좀 보여주지 않겠어?

리노아: 응? 좋아요. (구석에서 뭔가 꺼내더니 스콜에게 내민다)

젤: 뭐라고 적혀있어?

스콜: …. 바람 가덴(이하 갑)은 숲의 올빼미(이하 을)와 SeeD(이하 병)의 파견에 관한 계약을 체결한다…. …갑은 을에게 본 조건계약 체결 후, 병의 파견을 즉시 시행한다. 병은 을의 전투행위를 포함할 것으로 예상되는 명령에 따른다. 단 갑의 판단에 따라 을의 통지하에 병을….

숲의 올빼미 앞.

여러분과 SeeD의 파견계약기간은 팀버의 독립까지입니다.
SeeD를 유효하게 사용해서 부디 목적을 달성해 주십시오.
또한 본 건은 예외적인 계약이므로 SeeD의 결원이 발생해도 보충은 불가능합니다.
비밀을 누설하지 않도록 해주십시오.

서명: 바람 가덴 학원장 시드·크레이머

젤: 이해가 안가….

셀피: 이게 무슨?

리노아: 아 이해가 안가는 모양이군요. 전혀 모르겠다고 하니까 종이를 한 장 더 주던데. 시드씨는 참 친절하기도 하지.

셀피: 이번엔?

스콜: ….

젤: 팀버 독립까지!?

셀피: 혹시 아무렇게나?

리노아: 프로잖아요? 불평하지 말라구요! 자, 실행부대를 결정합시다!

왓츠: 정보수집이라면 맡겨 주십시오!

존: 아… 아야야야 갑자기 배가….

리노아: 그럼 방송국으로 향할 실행부대는 우리 4명중에서….

파티를 정하고 왓츠에게 말을 걸어 팀버로 향하자.

팀버(ティンバー)

왓츠: …앗! 생각났습니다! 팀버·매니악스라는 빌딩 건너편으로 방송국이 보였던 기억이 있습니다! 그쪽으로 한번 가 보십시오! …그렇다고 해서 빌딩을 향해 계속 걸어갔더니 벽에 부딪쳤다던가 하는… 트집은 잡지 마시구요!

존: 와~~~~츠!! 뭐하는거야, 어서 돌아와! 갈바디아병이 온다구!!

왓츠: 마을은 경비병으로 가득합니다! 조심하시기 바랍니다! 호텔도 지금은 사용할 수 없는 모양입니다. 몸상태가 안 좋아지면 「올빼미의 눈물」입니다. 엄청 효과가 좋습니다! 분명, 마을 외곽에 있는 할아버지의 집에… …뭐 상관없겠군요.

팀버

애완동물 숍

팀버 명물점

역(바람)

팀버 매니악스

숲의 여우 수령의 집

역(데링시티)

정션숍

호텔

S : 세이브 포인트 D : 드로우 포인트

퍼브

아이템 숍

역(사막행)

노인의 집

방송국

역(돌 공국)

SeeD는 강하니까, 괜찮겠지요. 아아…!! 두고 가지 말아요~~!!

왓츠는 이미 떠난 아지트열차를 쫓아서 사라진다. 마을 곳곳에는 갈바디아 병사들이 깔려 있는데 이들과의 충돌은 주민들의 입장을 곤란하게 할 뿐이므로 쓸데없는 전투는 피하도록 하자. 마을에서의 정보에 의하면 퍼브 안쪽을 통해서 방송국으로 갈 수 있다고 한다.

방송국으로 향하는 통로가 내려다 보인다

퍼브의 입구에는 갈바디아 병사들이 마을사람에게 빼앗은 물건에 대해 이야기하고 있는데 이들과 싸워 이기면 브엘의 카드(ブエルのカード)를 얻을 수 있다. 안으로 들어가 보면 한 여행자가 술에 취해 신세한탄을 하고 있다.

여행자: 헉… 이놈이나 저놈이나…. 나는 단지 돌에서 여행을 왔을 뿐인데…. 대통령이 돌아갈 때까지 열차는 움직이지 않고…. 호텔도 높은 분들이 사용하니 일반 손님은 거절이라고~? 갈바디아병은 생트집을 잡고…. 나의 소중한 카드를 빼앗아 가질 않나…. 제대로 되는 일이 없어….

마스터: 언제나 그렇지… 녀석들은. 남의 물건은 자기 것. 힘만 있으면 뭐든 손에 들어온다고 생각하고 있어. 이 마을에서도 힘으로 손에 넣었지. 돈이건 카드건 뭐든 손에 넣는 거야.

여행자: 맞아, 맞아, 그렇다니까. 도대체가… 대통령을 납치하려는 따위의 일을 꾸민 레지스탕스가 나빠! 녀석들이 소란을 피운 덕택에 열차는 통제되고…. 갈바디아병이 어슬렁거리기 시작하더니… 결국 이 꼴이잖아! 실패하려면 하질 말아야지! 다른데서 온 일반 시민에게 폐가 된다는 걸 모르나~!

리노아: …잠깐! 모르고 있는 건 당신쪽이야. 레지스탕스는 팀버의 미래를 위해 더러운 대통령의 수작을 저지하려 하고 있는 거라구! 그런 쓰레기가 우두머리이기 때문에 갈바디아병들도 인간쓰레기인 거야! 레지스탕스와는 관계없어!

여행자: …켓.

통로를 가로막고 있는 취객

대화가 끝나면 가까이 가서 말을 걸어보자.

1. 모습을 살핀다

2. 말을 건다

스콜: 거길 좀 비켜줬으면 하는데….

여행자: 이런 새파란 녀석한테까지 방해물 취급을 받다니… 마스터, 술이나 좀 더 줘, 술!

1. 술을 대접해서 기분을 맞춰준다

2. 카드에 관한 것을 솔직히 말한다.

3. 아무것도 하지 않는다

이때 그에게 브엘의 카드를 돌려주거나 술을 사면 길을 비켜준다. 단, 좋아하는 술 이외에는 대접해도 소용이 없으므로 다음의 표를 참조하도록 하자. 여기서는 카드를 돌려주기로 하겠다.

술을 선택하는 방법

-	맵다(辛い)	달다(甘い)
적(赤)	카라카(カラッカ)	미멧(ミメット)
황(黃)	실키스(シルキス)	크리에(クリーエ)
녹(綠)	레이겐(レイゲン)	탄타르(タンタル)

스콜: 이건 당신 카드가 아닌가?

여행자: 응? …앗, 이것은! 어째서 네가 가지고 있지!?

스콜: …밖에서 주웠어.

여행자: 정말로? …뭐, 상관없어. 일부러 이렇게 까지… 고마워. 기분이 좋으니 그 카드는 당신에게 주겠어! 그리고… 이 카드도 함께 주지! 자, 그럼… 방해꾼은 이만 철수해야지.

그는 답례로 톤베리의 카드를 준다.

여행자: 어이, 거기 마스터 양반. 혼자 일어서질 못하겠으니… 좀 당겨주시오.

여행자가 마스터의 힘을 빌어 길을 비켜주면 안쪽의 문으로 들어가자. 통로를 따라 가다보면 건물 외벽의 대형모니터에 무슨 노래가사 같은 것이 비춰지고 있는 것을 발견하게 된다.

젤: 앗, 가두 TV다!

리노아: 이거 왠지 기분 나쁜데? 뭐지?

스콜: 이 노이즈가 대부분의 주파수대에 흘려 보내지고 있어. 이걸 어떻게든 하지 않으면 전파방송은 불가능할 텐데.

젤: 그렇지? 그렇지? 나도 그게 마음에 걸렸다구.

이때 왓츠가 뒤따라와 상황을 알려준다.

왓츠: 대통령이 스튜디오에 들어갔습니다. 경비병에 엄청나게 늘어나 있어서 이제 돌입은 무리입니다!

리노아: 돌입은 무리인가…. 작전을 변경하자! 대통령이 돌아가면 경비병도 대부분 없어지잖아? 그러니까 그때 우리의 방송을 하는 거야. 좀 임팩트가 덜하겠지만 할 수 없지. 정면으로 들어간다해도 당할 뿐이잖아?

스콜: 우리들은 신경쓰지 마. 우리는 당신의 명령에 따라 당신의 적과 싸운다. 그것이 우리의 임무니까.

젤: 가라고 하면 간다구. 설령 그게 승산없는 전장이라 할지라도.

리노아: 형편없어~. 결정에 따라? 그게 일이라구? 명령에 따르기만 하면 된다니 정말 속편한 인생이군.

스콜: 마음대로 떠들어. 당신은 우리를 사용해서 최고의 결과를 만들어 주면 그걸로 족해. 당신들에게 가능하리라고는 생각지 않지만.

리노아: 뭐, 뭐야. 할말이 있으면 해보라구.

1. 좋아, 말해 주지

2. 그만 둔다

스콜: 당신들은 어디까지가 진심이야? 셋이서 마루에 쭈그리고 앉아서 작전회의? 그 작전조차 금방 또 변경이라고? 그것도 우리의 의견이 없으면 결정하지 못하겠지? 그런 조

1. …용해 두기로 할까

2. 아니, 이걸로 됐어.

직에 고용된 우리 입장이 되 보라구.

젤: (어이, 좀 심하잖아)

스콜: …미안하군. 내가 좀 심한 말을 했어.

리노아: 뭔~가. 뭔가 내가 착각을 했어. SeeD가 와주면 뭐든지 잘 되리라고 생각하고 있었는데. 하지만 그렇게 간단치가 않아. 모두들 고용된 것 뿐이군. 동료는 될 수 없는 거야. 그리고, 작전은 중지합니다. 일시 해산해요. 정면으로 돌입해도 당할뿐이니까. 저기… 역시 어린애들 장난같이 보이는 거야? 하지만 진심이야. 고통스러울 만큼… 진심이라구.

리노아는 혼자 달려가 버린다.

셀피: (달려가는 리노아를 보고)… 아니? 방송, 시작하는 건가?

아나운서: …스트, 테스트… 테스트, 테스트…테스. 아아! 전세계 여러분! 저의 모습이 보입니까!? 제 목소리가 들립니까!? 감격스럽습니다! 이것은 온라인이 아닙니다! 전파에 의한 방송입니다! 실로 17년만에 재개된 전파에 의한 방송입니다! 죄송합니다. 흥분한 나머지 잠시 엉뚱한 말씀을 드렸습니다. 오늘은 갈바디아의 빛나는 별 빈저 데링 종신 대통령의 세계 여러분에 대한 보고를 방송하겠습니다. 그럼 데링 종신대통령 나와 주십시오.

데링 대통령: 이 전파를 수신하고 있는 세계의 모든 국민제군. 나 갈바디아 종신대통령 빈저 데링은 여기 제안한다. 세계의 모든 싸움을 종식시킬 방법이 우리에게 있다.

대통령의 연설 중계가 시작된다

셀피: 역시! 세계의 모두에게 평화롭게 살자는 선언을 하려는 거야.

데링 대통령: 그러나, 유감스럽게도 우리 갈바디아와 각국 간에는 해결을 필요로 하는 몇가지의 작은 문제가 있는 것이 사실. 나는 이 문제를 해결하기 위한 대화를 각국 지도자들과 할 생각이다. 그 대화에 나의 대리인으로서 참가하는 대사를 각국 지도자 및 국민제군에 소개하겠다.

젤: 어~이! 대사를 소개하는데 이 소란이냐!

데링 대통령: 그녀는 마녀….

스콜: …마녀?

이 때 갑자기 금속성의 소리가 나며 사이파가 화면에 나타난다.

셀피: 아!

젤: 사이파!

사이파는 눈깜짝할 사이에 경비병들을 물리치고 대통령을 인질로 잡는다.

사이파의 난입

셀피: 아앗!

젤: 키스티스 선생님!?

키스티스: 함부로 접근하지 마!

젤: 어, 어떡하지 스콜!?

키스티스: 그를 자극할 뿐이라는 걸 모르겠어?

스콜: 우리들은 올빼미 조직에 고용

되어 있는 거야. 우리와는 관계없어.

키스티스: 팀버반, 보고있어? 여기로 와 줘! 허가는 나 있어! 도와달라고!

젤: 스콜!?

셀피: 반장!

서둘러 방송국으로 가보면 사이파가 데링 대통령을 잡고 키스티스와 대치하고 있다.

키스티스: 그의 신병을 구속하겠습니다!

스콜: 뭘하고 있는 거야 너.

사이파: 보면 알잖아! 자, 이 녀석을 어떻게 할 계획이지?

스콜: …계획? (그래… 리노아와 아는 사이라고 했지. 그래서 온 거군?)

젤: 알았어!! 너는 리노아의.

사이파: 겁쟁이 녀석! 말하지 마!

키스티스: 그는 징벌실을 탈출했어. 여러 명을 다치게 하면서 말이야.

젤: 이런 바보같은 놈!

스콜: (젤, 부탁이야) 가만히 있어.

젤: 선생님 알았어요! 이 바보녀석을 가덴에 데리고 돌아가는 거군요!

스콜: 그만둬! 말하지 마!

젤은 그제서야 자신의 실수를 깨닫는다.

데링 대통령: 과연…. 너희들은 가덴의 무리인가. 나의 신상에 무슨 일이 생기면 갈바디아 군은 총력을 다해 가덴에 달려들 것이다. 자, 그만 놓아 주실까.

사이파: 귀찮게 됐군. 응? 누구 탓이지? 뒷일은 맡기겠다! 선생과 반장님!

데링 대통령을 잡은 채 밖으로 나가는 사이파. 뒤를 따라가 보자.

사이파: !?

이데아: …가엾은 소년.

사이파: 내게 다가오지 마.

이데아: 마음이 혼란스러운 가엾은 소년. 자, 갈 것인가? 물러날 것인가? 너는 결정하지 않으면 안된다.

사이파: 오지마!

이데아는 뒤따라오는 키스티스를 마법으로 저지하면서 말을 잇는다.

이데아: 네 안의 소년은 가라고 명하고 있다. 네 안의 어른은 물러나라고 명하고 있다. 어느 쪽이 옳은지 너는 알 수 없다. 도움이 필요하겠지? 이 궁지에서 구해 줬으면 좋겠지?

사이파: 시끄럽다!

이데아: 도움을 구하는 것은 수치가 아닙니다. 너는 단지 소년일 뿐이니까.

사이파: 나는… 나를 소년이라고 하지마.

이데아: 더이상 소년으로 있고 싶지 않아?

사이파: 나는 소년이 아니야!

이데아: 이제 돌아갈 수 없는 곳으로. 자, 소년시절에 작별을.

사이파는 데링 대통령을 놓아주고 이데아와 함께 사라져 버린다.

사이파를 데리고 사라지는 이데아

잠시 후 일행이 마법에서 풀리자 리노아가 나타난다.

리노아: 이쪽 이쪽! 사이파는?

스콜: 모르겠어

리노아: 녀석이라면 틀림없이 괜찮을거야.

대화가 끝나면 일행은 일단 스튜디오 밖으로 빠져나간다.

리노아: 아지트가 발각돼서 엉망이 됐어.

셀피: 다른 사람들은?

리노아: 괜찮아. 모두 도망치는 게 특기니까.

앞서가는 키스티스와 리노아를 따라 계단을 내려가자.

리노아: 한동안 팀버를 떠나는 수밖에 없겠어. 나를 안전한 곳으로 데리고 가 줘. (스콜이 골치 아프다는 표정을 짓자) 이건 명령입니

다. 클라이언트의 의뢰입니다.

스콜 : …알겠음.

퍼브로 들어가면 어떤 아주머니가 자신의 집에서 잠시 숨어 있으라고 한다. 리노아를 따라 팀버매니악의 옆 건물로 들어가자.

수령 : 마을에 변화가 있으면 알려줄테니 그 때까지 여기서 쉬고 있어요.

리노아 : 고마워요, 수령.

스콜 : 수령?

리노아 : 그녀는 「숲의 여우」의 수령이야. 이 마을에서는 대부분의 사람이 레지스탕스 조직의 멤버지. 실제로 활동하고 있는 조직은 우리들 정도뿐이지만 말이야. 조금만 신세를 지자구.

셀피 : 이해가 안가~. 사이파, 뭘하러 온 거지?

리노아 : …우리 숲의 올빼미 때문에 와준 거라고 생각해. 나, 여러 가지로 의논을 했었거든. 그러니까 그 아이를 너무 나쁘게 말하지 말아줘.

이때 밖에서 갈바디아 병사가 문을 두드린다.

갈바디아병 : 이 집에 사람은 없나!?

수령 : 뭐야, 시끄럽게! 우리 집엔 어린아이들이 있어. 난폭한 행동은 그만둬 줘!

조직원 : 2층으로… 어서!

리노아 : 아주머니 괜찮을까요?

조직원 : 괜찮을거에요. 틀림없이. 어머니에게는 옛날…. 병사를 실력과 요리와 미모로 쓰러뜨렸다는 전설이 남아있는 것 같으니까.

셀피 : 마지막에 미모라는 건 말 그대로 진짜 전설적인걸~.

갈바디아병의 수색을 피해 「숲의 여우」수령의 집에서 대기한다

2층으로 올라온 일행. 지친 모습의 동료들에게 말을 걸어보자.

키스티스 : 팀버에 파견된 게 스콜을 포함한 3명이었다는걸 듣고 화를 냈어. 갈바디아 전군과 싸우게 될지도 모른다구! 그런데 파견된 건 신참 SeeD 3명뿐이라니! 제길! 내가 팀버에 가주겠어! 설마 진심이라고는 생각지 않았어.

스콜 : (그 녀석은 언제나 진심이잖아? 그 정도는 알아주라고)

키스티스 : 사이파는 어떻게 될까?

스콜 : 이미 죽었을 가능성도 있어.

리노아 : 그렇게 간단하게 말하지 말아. 왠지, 그 아이… 불쌍해.

스콜 : (불쌍해? 사이파가 들으면 화를 내겠군)

리노아 : 뭐가 우스운 거야! 정말 너무하네!

셀피 : 어째서 사이파가 죽었을 거라고 생각하지?

스콜 : (그건…) 갈바디아 대통령과 마녀는 손을 잡고 있어. 그 대통령을 사이파가 습격했어. 마녀에게 있어서도 사이파는 적이야. 그러니까 그후 사이파가 처형당했다해도 이상할 건 없어.

리노아 : 그렇다 해도! 살아있어 줬으면 좋겠어!

스콜 : (열심히 그렇게 생각하라지. …현실은 그렇게 만만하지 않아. 생각대로는 되질 않잖아? 그러니까…) 기대하지 않으면 어떤 일이라도 받아들일 수 있어… 얕은 상처로 끝나지. 뭐, 당신이 뭘 바라든 나와는 상관없지만 말이야.

리노아 : …인정머리 없어. 인정이 없어!!

스콜 : (뭐야…) …미안하군.

수령 : 갈바디아병들이 물러갔어. 상주부대이외에는 철수했다더군. 마을을 나가려면 지금이 기회야! 조금 있으면 상주부대의 끈질긴 레지스탕스 사냥이 시작될지도 모르니까 말이야!

집을 나서려 하면 키스티스가 말을 걸어온다.

키스티스 : 반장! 갈 곳은 있는 거야?

스콜 : (어쨌든간에 마을을 빠져나가는 게 우선)

키스티스 : 어쨌든 마을을 빠져나가기만 한다고 해서 되는 게 아니야.

스콜 : 어디 갈만한 곳이 있나?

키스티스 : 가덴의 관계자 수칙 사항. 제 8조 7항.

스콜 : (8의 7…. 소속가덴의 귀환불가능 등의 긴급시 가덴 관계자는 신속히 가장 가까운 가덴에 연락해야 한다…)가장 가까운 가덴….

키스티스 : 베리 굿! 여기서라면 갈바디아 가덴이지.

리노아 : 아, 이곳 역에서 열차가 있어! 학원동(學園東)이라는 역까지 가.

키스티스 : 역의 서쪽에 있는 숲을 지나 갈바디아 가덴을 향하는 거야. 몇 번인가 가본 적이 있으니까 괜찮아.

스콜 : …그래. 팀버를 이탈하여 갈바디아 가덴으로 향한다. 배틀 파티는….

파티를 정했으면 돌 방면행 열차가 있는 홈으로 향하자. 계단앞에 도착하면 노인으로 변장한 존이 말을 걸어온다.

존 : 리노아, 스콜 반장! 나야!

리노아 : 존!

존 : 학원동으로 가는 열차에 타려는 거지? 하지만 패스는 구할 수 없어.

셀피 : 실패다~.

스콜: 억지로라도 타고 가야지.

존: 그러지 않아도 괜찮아. 소란은 일으키지 마. 헤헤! 내가 구해 두었다구, 모두의 패스. 자, 이거야. SeeD는 3장이었지. 반장에게 줄게. 그리고, 마지막 한 장은 내… (키스티스를 보고) 마지막 한 장은 당신 몫.

키스티스: 받을 수 없어요. 당신의 패스잖아요?

존: 윽! 아야야야! 배가 아파! 아야 아야, 빨리 가! 열차가 출발한다구.

키스티스: 고마워요.

리노아: …존. 또 만날테니까. 틀림없이 살아 있어야 해. 함께 팀버를 독립시키는 거야.

존: 알고 있어. 변소에라도 숨어있을게. 어서 가.

노인으로 변장한 존에게서 패스를 건네받는다

마을 외곽의 홈에서 돌 방면행 최종열차에 탑승한다

돌 방면행 열차~팀버 숲 (ティンバーの森)

일행이 올라타면 열차가 곧이어 출발한다. 동료들과 대화를 하고 있으면 학원동역에서 하차 여부를 묻는다. 하차를 하지 않으면 먼길을 돌아와야 하므로 예(はい)를 선택하도록 하자. 실수로 종착역인 돌까지 가버린 경우에는 렌트카를 이용하면 손쉽게 돌아올 수 있다.

앞에 보이는 것이 팀버 숲

갈바디아 가덴으로 가기 위해 일행은 팀버 숲으로 들어간다.

키스티스: 갈바디아 가덴은 이제 얼마 안 남았어!

셀피: 새삼스럽지만 말이야~. 갈바디아 정부에서 좋지 않은 연락이 들어와 있을지도 몰라. 갑자기 붙잡혀서 세계에 방송되거나 하면.

젤: 그건 그 때 가서 생각하고! 빨리 가자구! 난 바람 가덴이 무사한지 알고 싶단 말이야. 가덴에 무슨 일이 있으면 그건 다 내 탓이야. 모두가 가덴에서 왔다는 사실을 말해버린 건 나니까…. 이봐, 그 대통령 가덴에 보복을 할까?

스콜: 그럴지도.

젤: …그렇겠지. 그, 그렇지만 바람 가덴에는 SeeD도 많이 있잖아! 갈바디아군한테 지거나 하지는 않겠지?

스콜: 갈바디아 군의 전력에 따라 다르겠지?

젤: 그렇지만….

리노아: 훌륭한 리더군. 그렇게 항상 냉정한 판단으로 동료의 희망을 부정하는 게 즐거워?

스콜: (…또 걸고 넘어질 셈인가)

리노아: 젤은 당신의 말이 듣고 싶은 거야.

스콜: (…그런거겠지)

리노아: 괜찮아 라든가 기운내 라든가 그런 말을 들으면 젤도….

스콜: (그런 건 단지 일시적인 위안이잖아? 그렇게 생각하는 건 나뿐인가? 아니, 사이파도…)

리노아: 그런 말이 동료의 힘이나 용기가 되는 거라구.

스콜: (다른 사람에게 뭔가를 바란다는 것 자체가 느슨한 거 아니야?)

리노아: 그 정도도 모르겠어!?

스콜: (시끄럽군)

리노아: 스콜!

스콜: (…뭐지!? …이 느낌은…)

키스티스: 우웃….

셀피: 앗… 나도….

리노아: 왜 그러지!?

젤: 분명… 저쪽 세계에 간 걸거야.

팀버 숲에서 또다시 잠에 빠진 일행. 이번에는 스콜, 키스티스, 셀피가 꿈의 주인공이다.

발굴현장 탈출(과거)

워드: 키로스, 여기가 맞는 거야?

키로스: 틀림없어.

워드: 요전처럼 전혀 엉뚱한 곳을 정찰하는 건 싫다구.

라그나: 미안, 틀렸어. 현장은 이곳이 아니야.

키로스: 여기서 정답. 가지, 단장님.

라그나: ? 지도를 잘못 봤어. 무~언가, 안 좋~은 예감이 드는걸….

1. 기분탓인가

2. 역시, 나~쁜 예감!

라그나: 기분탓이야, 기분탓이라구.

라그나: 확실히 장비를 확인했나? 그럼 어쨌든 일이니까. 잠깐 동태를 살피러 가 볼까.

길을 잘못 들어 낯선 곳을 헤매고 있는 라그나 일행

발굴현장

강제 배틀

가까운 바위

스위치

먼 바위

시작

S : 세이브 포인트 D: 드로우 포인트

대화가 끝나면 발굴 현장으로 내려가 보자.

라그나 : 그렇지만 어쩐지 이상한 곳이군… . 이 커다란 바위덩어리는 대체 뭐지? 그냥 자연석이 아닌가? 바위를 깎아서 묘석이라도 만들려는 건가?

키로스 : 글세….

워드 : 그러고 보니 아까부터 왜…. 그런 이상한 방법으로 뛰어가는 거지?

라그나 : 이상하다니… 그게 무슨 소리야. 경계를 하면서 전진하는 게 가…. …응? 에스타병이 나타났다. 변함없이 요란한 군복이군.

키로스 : …?

워드 : 라그나…!!

라그나 : 주눅들지 말라구! 우왓!

일행이 말하고 있는 사이 에스타병에 포위를 당하고 전투가 시작된다. 조무래기들이므로 가볍게 처리해 주자.

워드 : 계속 올 것 같은데…?

키로스 : 끝이 없다구!

라그나 : 일단 도망가는 게 좋겠군!

정면의 통로 끝에 있는 사다리를 내려가 계속 위쪽으로 올라가자. 도중에 있는 폭파장치는 시험삼아 눌러봐도 상관없다. 단, 청색을 먼저 누르면 기폭장치가 고장나서 빨간색은 누를 수 없게 된다. 출구로 나가보면 바로 앞은 절벽인데 뒤에서는 에스타병들이 따라와 포위해 버린다. 이들은 왜 이다지도 운이 없는지… 말 그대로 최악의 패턴이다. 에스타병들을 쉽게 처리할 수 있지만 마지막에 에스타병의 발악으로 키로스와 워드가 목에 치명상을 입고 만다.

발파용 다이너마이트. 누르면 바위가 굴러 내려간다

쓰러지기 직전에 키로스와 워드에게 소울크래시를 사용한다

라그나 : 봐, 바다야… 살았어! 정말 운이 좋군… 우리들. 갈바디아까지 도망칠 수 있다구!!

키로스 : 궁지에 몰렸다…라고도 하지. …보통은 …그렇게 말하지.

라그나 : 그런 소리하면 정말로 그렇게 된다구. 할머니한테 그런 얘기 못 들었어?

키로스 : …불길한 얘기… 꺼내면 정말로 그렇게 된다… 아아, 들었어.

워드 : 부…디.

라그나 : 뭐…라구?

키로스 : 목… 당한 모양이야… 라고 하잖아. 목소리가… 나오지 않는 거겠지.

워드 : 으…었….

라그나 : 뭐라는거지?

워드 : 즐…거…웠…어…. 라그…나하고…키로스…하고…즐…거…웠어….

라그나 : 워드군… 감점. 그런 얘기… 하는 건 감점. 벌로… 삐약삐약부리 형이다! 분한가? 분하다면… 자, 덤벼!

워드 : ….

라그나 : …. 우왓!! 봐…배야! 저걸 타는거야!

키로스 : 보트…라고도 하지. …보통은…그렇게 말하지.

라그나 : 보트라도 좋아~. 저걸 타고 갈바디아로 돌아간다!

말을 마친 라그나는 쓰러져 있는 키로스와 워드를 바다로 던져버린다. 그리고 한다는 말이….

라그나 : 너희들… 정말 대단한 용기야. 이런데서… 잘도 뛰어 내리는군….

필사의 탈출. 이걸 웃어야 하는 건지…

팀버 숲(ティンバーの森)~갈바디아 가덴(ガルバディア・ガーデン)

다시 무대는 팀버의 숲. 「저쪽 세계」에 갔던 세 사람이 이윽고 정신을 차린다.

젤 : …또 라그나?

셀피 : 라그나님, 워기라구~! 어떻게 되었을까~!!

키스티스 : 모두들 처음이 아닌 모양이군. 이게 뭐지?

스콜 : (나 하나라면 그냥 개꿈으로 끝낼 수 있겠지

만…) 여기서 생각해봐야 아무 것도 알 수 없어. 갈 길을 서두르자.

젤: 오, 가자구! 이제 곧 도착이니까.

리노아: 저기, 스콜. 아마 내가 너무 한 것 같아. 미안해.

스콜: (괜찮아)

대화가 끝나면 이미 숲을 빠져 나온 상태이다. 바로 왼쪽에 보이는 갈바디아 가덴으로 들어가자.

갈바디아 가덴의 전경

셀피: 상당히 분위기가 다른걸.

젤: 조용하군.

스콜: …좋은 곳이다.

키스티스: 이곳은 내게 맡겨 주겠어? 몇 번인가 온 적이 있어서 학원장도 알고 있고. 사정을 설명하고 올게.

키스티스가 사라진 뒤 홀에 들어가 보면 바람 가덴에서 온 SeeD는 2층 응접실에서 대기하라는 방송이 나온다. 정면의 통로로 들어가 계단을 올라가면 바로 응접실 입구가 보인다.

젤: 또 기다리게 할 셈인가….

이때 키스티스가 들어온다.

스콜: 어때?

키스티스: 우리들 사정은 이해해 줬어. 그리고 바람 가덴도 무사하다고 하고. 팁버에서의 대통령 습격사건은 범인의 단독행동으로 판명됐다더군. 바람 가덴의 책임은 묻지 않겠다는 갈바디아 정부의 통지가 있었다고 해.

젤: 범인이란 건 사이파인가!?

키스티스: 재판은 끝나고…형도 집행된 모양이야.

리노아: …처형된 거야? …그렇군. 대통령을 습격했으니. 우리 숲의 올빼미 대신해 그 아이는….

키스티스: 확실히 사이파를 끌어들인 건 당신들이야. 하지만 레지스탕스 활동을 하고 있잖아. 최악의 사태에 대한 각오도 있었을 거 아니야? 사이파도 그 정도는 생각하고 있었을 거라구. 그러니까 자기 대신이라든가 그런 생각은 하지 않는 편이 좋아. 미안. 전혀 위로가 되지 못하는군.

여기서 대화가 끊기므로 동료들에게 말을 걸어보자.

리노아: 나는… 그 아이를 좋아했었어. 언제나 자신만만하고 뭐든지 잘 알고…. 그 아이의 이야기를 듣고 있으면 뭐든지 할 수 있을 것 같은 기분이 들었어.

셀피: 애인?

리노아: 글세. 나는… 사랑, 하고 있었다고 생각해. 그 아이는 어떻게 생각하고 있었을까….

셀피: 지금도 좋아?

리노아: 그렇다면 이런 얘긴 못하지. 그건 1년 전 여름의 나날들. 16세의 여름. 좋은 추억이야.

키스티스: 그에 관한 일로는 좋은 기억 따위는 전혀 없어. 문제아 정도 귀엽지 않냐고 하겠지만 그는 그 범위를 넘어섰어. 아, 악인은 아니었는데.

셀피: 젤은 사이파를 정말 싫어했었지.

젤: 그건 그렇지만…. 같은 가덴의 동료였으니까. 분하기도 하고, 할 수 있다면 복수를 해주고 싶어.

스콜: (좋아했었다… 악인이 아니었다… 동료였다…. 사이파… 넌 완전히 기억속의 인물이야. 나도… 나도 죽으면 이런 식으로 말해지는 걸까? 스콜은 이랬다, 저랬다. 과거형으로… 멋대로 이야기되는 걸까? 그래. 죽는다는 건 그런 거야…. 싫어. 나는 싫어!!)

키스티스: 스콜, 왜 그래?

스콜: 나는 싫다구!

젤: 뭐, 뭐야.

셀피: 화났어!?

스콜: 나는 과거형이 되는 건 싫단 말이야!

사이파에 대한 사후평가회라도 열린 듯

괴로운 생각에 빠져 방을 뛰쳐 나온 스콜. 1층 중앙홀로 나가다 보면 후진과 라이진을 만날 수 있다.

라이진: 오옷! 스콜!

스콜: 뭘 하고 있는 거지?

라이진: 뭘 하냐니 스콜, 전령이라구. 너희들에게 시드 학원장으로부터 새로운 명령을 가지고 왔다구.

스콜: 어떤 명령이지?

라이진: 몰라, 그건. 이 가덴의 높은 분께 넘겨줬거든. 시드 학원장에게 지시받은 대로 한 것 뿐이니까.

후진: 설명.

라이진: 우리들은 팁버까지 갈 예정이었어. 하지만 기차가 멎어 있잖아. 할 수 없이 이곳으로 와 보니 너희들이 와 있다고 해서 한숨 돌렸지.

후진: 사이파?

라이진: 아아, 맞아! 사이파와 함께 아니었나?

스콜: 사이파는 죽은 것 같아…. 갈바디아에서 재판에 회부되어 처형을

갈바디아 가든

응접실

S : 세이브 포인트 D : 드로우 포인트

입구

당했다고 들었어….

후진: 거짓말!

라이진: 하하하하! 그건 거짓말이야! 얌전히 재판 같은 걸 받을 리가 없어! 잠자코 처형따위 당할 리가 없어! 사이파한테 어울리지가 않아!

후진: 방문!

라이진: 오옷!? 사이파를 만나러 간다구? 그럼, 스콜. 우리들은 사이파를 찾으러 갈바디아로 간다.

후진과 라이진이 사라지면 게이트 앞으로 집합하라는 방송이 나온다. 카드리더 앞에 있는 키스티스와 함께 게이트로 향하자. 동료들과 대화를 하고 있으면 곧 가덴의 마스터가 나타난다.

리노아: 아! 온 것 같아. 나도 SeeD인 걸로 해 줘. 여러 가지로 설명하려면 귀찮으니까.

도돈나: 수고가 많다. 자네들 바람 가덴의 시드 학원장으로부터 명령서가 도착해 있다. 우리는 규정에 의해 명령서를 확인했다. 검토결과 우리들은 전면적으로 시드 학원장에게 협력한다는 결론이 이르렀다. 실은 우리들도 전부터 같은 목적을 위해 작전의 준비를 진행하고 있었다. 이 임무의 중요성을 인식시키기 위해 현재의 정세를 설명해 둔다. 자세들을 편히 하게. 마녀가 갈바디아 정부의 평화사절로 임명된 것은 알고 있겠지? 그러나, 평화사절이라는 것은 이름뿐. 실제로 행해지는 것은 회담이 아닌 협박이다. 마녀는 사람들에게 공포를 주는 존재다. 따라서, 공평한 대화는 불가능하다. 갈바디아는 마녀가 주는 공포를 이용해 자신들에게 유리한 조건을 다른 나라에 강요할 생각인 것이다. 최종적으로 갈바디아의 세계지배가 목적인 것은 명백하다. 물론 우리나 자네들의 가덴도 예외는 아닐 것이다. 사실, 이미 마녀는 이 가덴을 본거지로 삼겠다고 통보해온 상태다. …우리들에게 남겨진 선택지는 그리 많지 않다. 우리들은 자네들에게 세계와 가덴의 평화, 그리고 미래를 맡기겠다. 구체적인 임무 내용은 명령서를 확인하도록. 질문은?

스콜: 명령서에 의하면 방법은 「저격」이라고 되어 있습니다. 하지만, 우리들 가운데는 확실히 저격할 수 있는 기술을 가진 사람이 없습니다.

도돈나: 그 점에 대해서는 걱정하지 않아도 좋다. 갈바디아 가덴에서 우수한 저격수를 내주지. 키니아스! 아바인 키니아스!

잔디에 누워 있던 키니아스가 일어나 다가온다.

도돈나: 아바인 키니아스다. 저격은 그가 완벽하게 수행해 줄 것이다. 그럼 준비가 되는대로 출발하도록. 실패는 용서되지 않는다.

아바인: BANG!

도돈나가 사라지면 동료들에게 말을 걸어보자.

리노아: 무슨 명령을 받은 거야?

스콜: 다음 일은…. 아니, 이건 일이 아니야. 바람과 갈바디아. 양 가덴으로부터의 명령이다. 우리들은…. 마녀를 암살한다. 수단은 원거리 저격이야. 이 키니아스가 저격수 역할을 맡는다. 우리들은 키니아스를 전면적으로 서포트한다. 저격작전이 실패하는 경우에는 직접전투로 정면공격이야.

아바인: 나는 실패하지 않아. Don't worry라구.

스콜: 확실하게 마녀를 쓰러뜨릴 것. 이것이 새로운 명령이야. 이제부터 갈바디아 수도인 데링시티로 향한다. 그곳에서 카웨이 대령과 만나 구체적인 작전을 의논한다. 자, 출발하자.

갈바디아 가덴의 마스터 도돈나가 명령을 전달한다

저격을 위해 작전에 참가하는 아바인 키니아스

아바인은 제멋대로 데링시티까지의 파티를 정하는데 마음에 들지 않으면 직접 결정하도록 하자.

1. 뭐, 괜찮겠지
2. …맘에 안들어

학원서(學園西)~데링시티 (デリングシティー)

갈바디아 가덴을 나오면 바로 옆에 학원서(學園西)역이 보인다.

열차 안에 들어와 있어도 열차는 아직 출발하지 않는다. 이에 열

대기하고 있는 열차에 탑승한다

차 밖으로 나가려 하면 따로 행동하고 있던 아바인쪽 일행이 들어오고 열차가 출발한다. 셀피는 언제나처럼 객실쪽 창문에 강한 집착(?)을 보인다. 아바인이 객실쪽으로 들어가면 따라 들어가 보자. 동료들과 대화를 나누고 있으면 열차가 곧 데링시티에 도착한다.

아바인은 저격수로서의 심적 부담이 큰 모양이다

데링시티는 커다란 순환구조로 되어 있으며 주요 이동수단은 시내를 한 바퀴 도는 버스이다. 카웨이 대령의 관저는 통칭 공무원지역(役人地域)에 위치하고 있다. 역앞의 버스정류장에서 카웨이 관저행 버스를 타고 카웨이 저택앞(カーウェイ邸前)에서 내리자. 하차는 해당 정류장에서 ×버튼을 누르면 된다.

버스가 오면 계원에게 말을 건다

스콜 일행은 카웨이 대령과 만나기 위해 저택으로 들어가려 하지만 경비병들에게 문전박대를 당한다. 형편없는 학생들이 많이 찾아와서 실력을 직접 확인하고 들여보내야 한다나…. 결국 일행에게 주어진 과제는 이름 없는 왕의 무덤(名もなき王の墓)에 가서 어제 시련에 도전했다가 돌아오지 못한 학생의 흔적을 찾아 출석번호를 알아오는 것이었다. 경비병에게서는 힌트를 얻거나 마을 밖까지 안내를 받을 수 있다.

1. 정답을 말한다
2. 3000길에 힌트를 듣는다
3. 5000길에 현재위치 표시기능을 산다
4. 대화를 한다
5. 마을 밖까지 안내를 받는다

힌트의 내용은 무덤에 있는 G.F에 관한 것이다. 무덤 내부를 본격적으로 공략하기 위해서는 현재위치 표시기능이 거의 필수적이므로 금전이 허락하는 한 구입하도록 하자.

실력을 증명해야 한다니 SeeD도 한물 갔군

경비병에게 안내를 받은 뒤 마을 외곽에서 렌트카를 타고 북동쪽의 무덤으로 향하자. 물론 도보도 가능하다.

이름 없는 왕의 무덤(名もなき王の墓)

무덤 앞에 도착하면 가덴의 학생들이 안에서 도망치듯 뛰어나온다. 출석번호는 무덤안으로 들어가서 바로 앞의 통로에 있는 무기를 조사해 보면 알 수 있다. 경우에 따라 다른 숫자가 나오므로 잘 기억해 두자.

바닥에 떨어져 있는 무기를 조사한다

목적은 출석번호이므로 이 시점에서 데링시티로 돌아가도 스토리 진행에 상관은 없지만 여유가 있다면 이곳의 G.F 획득에 도전을 해 보는 것도 좋다. 경비병에게 받은 맵은 셀렉트버튼으로 볼 수 있으며 맵화면에서 ×버튼을 누르면 던전에서 탈출하게 된다. 단, 탈출을 하게되면 SeeD랭크가 떨어지므로 주의하자. 이 이름없는 왕의 무덤은 구조상 길을 잃기 쉽고 여러 가지 장치가 되어 있으므로 공략하기가 그리 만만치 않을 것이다. G.F를 얻기 위해서는 먼저 동쪽의 방으로 가서 세크레트와 싸워 이긴 뒤 서쪽의 방에서 수차를 작동시키자. 그런 다음 북쪽의 방에 있는 쇠사슬을 벗겨낸다. 이때 왼쪽에 있는 레비테트는 잠시 후 전투에서 필수적이므로 가지고 있지 않다면 반드시 드로우 해 두자. 이제 던전 중앙으로 가 보면 다리가 내려와 있을 것이다. 다리를 건너면 조금

기관을 모두 작동시키면 다리가 내려와 있다

전에 도망간 세크레트와 그의 형 미노타우로스가 나타나고 전투가 시작된다.

세크레트/미노타우로스 (セクレト/ミノタウロス)

이번엔 특이하게 형제가 함께 싸운다. 이들은 별다른 특별한 기술없이 무조건 힘으로 밀어붙이는 스타일이므로 상대하기는 비교적 수월하지만 땅에 발이 붙어 있는 한 끝없이 회복이 가능하므로 아무리 공격해도 소용이 없다. 그러므로 레비테트를 사용해 공중에 띄운 다음 공격에 들어가도록 하자. 승리하면 G.F 브라더즈(ブラザーズ)를 얻을 수 있다.

공중에 띄워두면 간단이 제압할 수 있다

데링시티 (デリングシティー)

무덤에서 볼일을 마쳤으면 다시 카웨이 저택으로 돌아가 경비병에게 출석번호를 대답해 주자. 번호는 1자리, 10자리, 100자리 순으로 물어보므로 해당 숫자를 골라주면 된다. 방에서 대령을 기다리는 일행. 리노아에게 말을 걸면 이곳은 자기 집이니까 가서 말하고 오겠다며 방을 나간다. 리노아가 나가고 잠시 있으면 카웨이 대령이 들어온다.

스콜: 리노아는?

케웨이 대령: 그 아이는 자네들처럼 훈련되어 있지 않아. 걸림돌이 되지 않는다고 보장할 수 없어. 그녀가 작전에 참가하지 않는 것은 이곳에 있는 모두를 위한 일이기도 하지.

셀피: 혹시 리노아의 아버지?

카웨이 대령: 그렇게 불리지 않게 된지 오래 됐어.

젤: 아버지는 군의 높은 분에 딸은 반정부 조직의 멤버!? 곤란하지 않나요!?

카웨이 대령: 그래… 정말 곤란하지. 하지만, 우리 집안 문제야. 자네들하고는 관계없어.

카웨이 대령이 리노아의 아버지?

스콜: (…그렇게는 안돼)

카웨이 대령: 무엇보다도, 지금부터 우리들이 하려고 하는 일에 비교하면 너무나도 작은 문제에 불과하지.

스콜: (우리들에게 있어 가덴의 지령이나 리노아의 명령이나 가치는 같아)우리들은 이번 임무가 끝나면 계약대로 리노아의 용병으로 돌아갑니다. 사정은 모르겠지만 그때는 방해하지 말아 주십시오.

카웨이 대령: 방해한다면?

스콜: (그런 건 묻지마) 우리들은 SeeD입니다. SeeD의 방식대로 행동하겠습니다.

아바인: 이봐 이봐 이봐 친구들…. 우리들은 마녀를 암살하러 온 거잖아? 먼저 그 얘기부터 하지 않겠나?

카웨이 대령: 일시휴전이다. 계획의 설명을 하겠다.

카웨이 대령은 실제 현장을 돌아다니며 작전내용을 설명한다. 계속 따라다니면서 설명을 듣자.

카웨이 대령: 우리 갈바디아 정부와 마녀 이데아가 협정을 맺은 것은 알고 있겠지?

스콜: (마녀의 이름은 이데아)

카웨이 대령: 그 협정을 기념하기 위해 의식이 열린다.

스콜: (이데아…)

카웨이 대령: 의식 회장은 대통령관저다. 의식이 한참 진행되고 있을 무렵, 자네들은 2팀으로 나뉘어 각자 지정위치로 이동한다. 개선문팀은 재빨리 개선문에 잠입하여 대기한다. 장소는 나중에 설명하겠다. 저격팀은 대통령관저의 정문앞에서 의식 종료시까지 대기한다. 즉 지금 우리가 실제로 서있는 위치다. 저격팀은 여기서 대기한다. 저격팀과 개선문팀. 5명을 2팀으로 나누는 것이다. 저것이 대통령 관저다. 의식의 종료와 동시에 마녀의 퍼레이드가 시작된다. 그렇게 되면 저 정문이 열릴 것이다. 그때까지는 조용히 있어 주게. 소란을 일으키면 퍼레이드는 중지된다. 그런 사태는 반드시 피하지 않으면 안되지. 문이 열림과 동시에 저격팀은 행동개시다. 관중도 경비도 퍼레이드에 주목을 할 것이므로 비교적 행동은 수월하리라 예상된다. 저격팀은 신속하게 이동한다. 목표는 대통령관저의 옥상. 마녀의 방 바로 앞에 있는 통로 바닥에 시계부로 통하는 문이 있을 것이다. 그곳에는 악취미스러운 기믹시계가 있다. 저격용 라이플도 그곳에 숨겨져 있지. 그 내부에 잠입하여 정각 20시까지 대기. 마녀는 퍼레이드카를 타고 이 문에서부터 출발한다. 퍼레이드카는 문을 나온 다음 좌측을 향

해 이동해 간다. 이런 식으로…. 이쪽으로 이동한다. 퍼레이드는 데링시티 외곽을 순환하는 선상도로를 빙 돌아 다시 이 광장에 돌아온다. 즉 이쪽에서 다시 퍼레이드의 대열이 나타나는 것이다. 그리고 퍼레이드는 우측으로 선회하여…. 이쪽으로 가는 것이다. 그러면 여기서부터가 개선문팀의 행동이다…. 정각 20시. 마녀의 퍼레이드는 개선문 안으로 들어간다. 이 순간 개선문팀은 제어판을 조작, 쇠창살을 내린다. 마녀를 개선문안에 가두는 것이다. 20시에는 저격팀이 대기하는 기믹시계 전체가 올라간다. 이때 저격팀과 마녀 사이에 장해물은 아무 것도 없게 된다.

스콜: (그 기회를 노려……… BANG!)

카웨이 대령: 이것이 계획의 전모다. 이제 작전개시시간을 기다리는 것 뿐. 그때까지 시내를 돌아보는 것도 괜찮겠지. 물론 이곳에 있어도 상관없어. 단, 밖에 나가더라도 문제는 일으키지 말아주게.

스콜: (우리들을 대체 뭘로 보는 거야? …당신 딸하고는 다르다고) 우리들은 SeeD입니다.

카웨이 대령: …하긴, 그랬었지. 잠시 자유행동이다. 시내를 구경하는 것도 좋을 거야. 준비가 되는대로 내 관저로 와주게. 그곳에서 최종 타합을 한 뒤 계획개시다.

카웨이 대령: 자, 그럼 팀을 편성하기로 할까? 저격팀은 저격수와 리더로 편성해 주게. 리더는 총공격의 지휘를 맡아야 하네.

스콜: (…총공격?)

카웨이 대령: 어떤 사고로 계획의 진행이 불가능해진 경우…. 혹은 저격에 실패한 경우. 리더의 지휘하에 마녀에게 총격을 가하는 걸세. 우리는 모든 것을 비밀리에 진행하고 싶네. 그래서 이렇게 복잡한 암살계획이 된 거지. 그러나, 최종목적은 마녀의 제거. 어떤 희생을 치르더라도 목적은 달성하지 않으면 안돼. 가령 나의 존재나 자네들의 소속이 드러나더라도 말이야. 리더는 누구지?

스콜: 저입니다.

카웨이 대령: 다음은 자네가 정하게.

스콜: (…저격팀은 정해졌고) 나와 아바인 키니아스가 저격팀으로 행동한다. 개선문팀은….

키스티스: 알겠음.

젤: 알겠음!!

셀피: 알겠~음! 개선문팀의 리더는?

스콜: (미안하군, 젤) 트리프선생. …키스티스 트리프, 부탁해.

키스티스: OK! 맡겨두라구.

카웨이 대령: 자! 계획실행이다!

여기서는 키스티스로 조작이 바뀐다. 카웨이 대령과 저격팀이 나간 뒤 문을 나서려 하면 리노아가 뛰어 들어온다.

리노아: 여! 드디어 탈출성공! 그 남자가 뭔가 얘기했어?

젤: 별달리 아무 말도 하지 않았어.

리노아: 스콜은?

키스티스: 미안, 리노아. 우린 이제 가야해.

리노아: 근데 잠깐만. 이거 봐!! 오다인 방글이라는 거야. 그 남자의 방에서 찾았다구.

젤: 오다인!?

셀피: 뭐에 쓰는 건데 그거?

리노아: 마녀의 힘을 제어하는 것 같아. 하지만 효과를 알 수 없어서 이번 작전에 쓰지 않기로 한 것 같아.

젤: 오다인 브랜드라면 틀림없이 효과가 있을 거야. 마법계 제품이라면 최고니까 말이야.

리노아: 그렇지, 그렇지!

키스티스: 그래서 어떻게 하겠다는 거야? 그걸 마녀에게 장비시킨다고? 누가? 언제? 어떻게?

리노아: 그걸 모두 함께 생각해 보자구!

키스티스: 시간이 없다고 얘기했잖아. 스콜쪽은 이미 대기하고 있어. 우리들에게도 임무가 있다구. 알잖아? 가출한 딸의 반항과는 다른 거야. 이건 장난이 아니라구.

키스티스는 리노아를 몰아붙이고 방을 나선다.

리노아: 장난이 아니야, 라니. 그 정돈 알고 있어. 나도… 그런 걸 다 생각하고 있으니까….

현장 브리핑을 하는 카웨이 대령

준비가 되면 카웨이 관저로 향하자. 개선문 오른쪽의 공원길을 지나면 바로 카웨이 관저 앞으로 나온다.

혼자 남겨지는 리노아

일행은 카웨이 대령의 관저를 나와 작전현장으로 향한다. 앞서가는 카웨이 대령을 따라가자.

데링시티

개선문

렌터카 숍

지하수로 A로

B6

B10

B1

B14

B7

아이템 숍

정크 숍

B5

B11

데링시티역

갈바디아 호텔앞

B12

B4

쇼핑몰

호텔내부

S : 세이브 포인트 D : 드로우 포인트

대통령관저 내부

시계부입구로

지하수로C로

카웨이 대령의
저택

선더라

D

대통령관저 앞

B13
B8
B3
B2
B9

카웨이 저택 앞

S

지하수로B로

스콜: 총공격에 들어갈 때는 우선 내가 돌입한다. 가능한한 시간을 벌 생각이야.

아바인: 총공격은 필요 없다니까~. 내가 확실히 끝내 줄테니까 안심하고 있으라구. 그런데 말이야…. SeeD는 임무에 관해 「왜」라고 질문하지 않는다던데 그게 정말이야?

스콜: 그걸 알아서 뭐하게?

아바인: 가령 적이 엄청 나쁜 녀석인걸 알게 되면 전투를 할 때도 더 힘이 붙지 않을까?

스콜: (…적이 나쁜 녀석? 아마… 적과 우리들을 구분하는 건 선악이 아니야. 서로의 입장이 다를 뿐. 어느 쪽이나 자신이 선이라 믿고 있어. 선한 녀석과 악한 녀석이 따로 있는 게 아니야. 적과, 적이 아닌 녀석이 있을 뿐이야)

개선문 앞에 도착하면 카웨이 대령에게 가서 말을 걸자. 그러면 개선문 팀이 안의 대기위치로 들어간다. 이제 대통령 관저 앞으로 가서 대령의 마지막 설명을 듣고 대기하자.

팀의 배치를 끝내고 자신의 저택으로 돌아가는 대령. 그런데 키스티스는 아무래도 리노아에게 심하게 한 것이 마음에 걸리는 모양이다. 결국 키스티스의 팀은 리노아에게 사과를 하러가기로 한다. 대령을 따라 저택으로 가보자.

한편 리노아는 문에 록이 걸리기 전에 밖으로 나가고 그와 엇갈려 들어온 키스티스 일행이 방안에 갇히는 신세가 된다.

무대는 다시 대통령 관저 외곽. 리노아는 혼자서 마녀의 힘을 봉인하려고 나선 것이다. 리노아를 움직여 마녀의 방으로 잠입하자.

방안에 갇인 키스티스 일행

트럭에 쌓인 화물을 이용해서 관저로 들어간다

리노아는 오다인 방글을 선물인 것처럼 건네주려 하지만 이데아에게 간파당해 기가 빠져버린다.

이데아의 마력에 맥없이 당하는 리노아

태연히 의식장을 향하는 이데아

이윽고 의식장에 나타난 이데아. 그런데 그 옆에는 놀랍게도 리노아가 서 있었다. 잠시 후, 이데아의 연설이 시작된다.

이데아: …냄새가 난다. …더럽혀진 어리석은 자들. 예로부터 우리 마녀들은 환상속에 살아왔다. 너희들이 만들어낸 어리석은 환상이다. 공포스러운 의상과 몸을 감싸는 잔혹한 의식으로 선량한 인간들을 저주하고 죽이는 마녀. 무자비한 마법으로 푸른 들을 불태우고 따뜻한 고향을 얼어붙게 만드는 무서운 마녀. …쓸데없는. 그 환상속의 무서운 마녀가 갈바디아의 편이 될 것이라 믿고 너희들은 안도의 한숨을 쉬는 건가? 환상에 환상을 거듭하여 꿈을 꾸고 있는 것은 누구지?

데링 대통령: 이, 이데아… 대체 무슨…. 이데…!

이데아: 현실은 그렇게 만만한 게 아니야. 현실은 전혀 그렇지 않아. 그렇다면 어리석은 자, 너희들을! 이렇게 하는 수밖에 없다.

이데아는 데링 대통령을 하늘 높이 던져 올려 버린다.

이데아의 손에 잔혹하게 죽는 데링 대통령

이데아: 스스로 만든 환상 속으로 달아나라! 나는 그 환상의 세계에서 너희들을 위해 춤을 추겠다! 나는 공포를 가져다주는 마녀로서 영원히 춤을 추겠다! 너희들과 나. 함께 만드는 궁극의 판타지. 그 안에서는 삶도 죽음도 감미로운 꿈. 마녀는 환상과 함께 영원히! 마녀의 노예 갈바디아도 영원히!

마녀는 연설을 마치고 유유히 의식회장을 나선다.

이데아: 마녀에게는 산 재물과 잔혹한 의식이 필요한 것 같군.

이데아가 손짓을 하자 석상이 살아나 연단에 남아 있던 리노아를 공격하기 시작한다. 하지만 저격팀

은 퍼레이드가 아직 시작되지 않아 움직이지 못하고 있다.

위기에 빠진 리노아

한편 카웨이 저택의 개선문팀은 퍼레이드가 시작되는 것을 보고 서둘러 방을 나갈 방법을 찾기로 한다. 출입문은 이미 굳게 잠겨 있어서 사용할 수가 없다. 그런데 벽에 걸린 그림에는 어떤 여자가 잔을 들고 있는 모습이 있다. 출입문 옆의 선반에 놓여 있는 잔을 가져다가 바로 오른쪽의 석상의 손에 올려놓아 보자. 그러면 석상이 돌아가면서 통로가 나온다.

이런 곳에 비밀 통로가

통로를 따라 내려가면 지하수로가 나온다. 막다른 곳에서는 회전하는 수차를 타고 건너가면 된다. 수로의 길은 하나로 통하므로 길을 헤맬 염려는 없을 것이다. 통로를 조금 가다보면 곧 마녀의 퍼레이드가 시작된다.

퍼레이드카에 타고 있는 사이파

퍼레이드가 관저 앞을 벗어나면 저격팀을 움직여 정문안으로 진입하자. 관저 건물로 잠입하는 방법은 리노아 때와 동일하다. 안에서는 리노아가 슈멜케 2마리에게 위협을 받고 있다.

슈멜케(シュメルケ)

슈멜케는 G.F 카방클을 가지고 있기 때문에 처음부터 리플레크가 걸려 있다. 따라서 마법은 카방클을 드로우한 다음 사용하도록 하자. 또한 2마리가 함께 레조넌스라는 강력한 전체공격기를 사용하므로 한 마리를 먼저 집중공격하여 없앤 뒤 나머지를 처리하는 것이 좋다. 지속성과 성속성에 약하지만 현재로선 효과적인 것이 별로 없을 것이다. 화속성과 독은 역효과이므로 주의하자.

카방클을 반드시 먼저 드로우 해 두자

슈멜케를 쓰러뜨렸으면 리노아를 데리고 시계부로 향하자. 통로 바닥 오른쪽의 덮개를 열고 들어가면 시계부가 나온다.

이곳으로 들어간다

안으로 들어가면 계단 옆에 놓여 있는 저격용 라이플을 주워 아바인에게 주자.

스콜: 아바인 키니아스. 다음은 네게 맡기겠다.

아바인은 말없이 라이플을 받아들고 자리에 가서 앉는다. 저격수로서의 심적부담이 과중한 모양이다.

스콜: (뭐지… 갑자기 얌전해졌잖아. 아아, 집중력을 높이는 건가. 저격수의 고독… 하긴 그렇겠군. 여기선 아무소리도 들리지 않는군. …퍼레이드는 어떻게 되었을까? 사이파… 살아있었어) 리노아. 사이파는 살아있어. 녀석, 마녀와 퍼레이드를 하고 있었어.

리노아: …무슨 얘기야?

스콜: 모르겠어. (만약 내가 마녀와 직접 전투를 하게 된다면…. 사이파와도 싸우게 되는 건가? …적을 가리지 않는 SeeD의 숙명인가) 내 손으로 사이파를 죽이게 될지도 몰라.

리노아: 각오, 하고 있잖아, 둘다. 그런 일이 있더라도 별로 놀라울 것도 없지 뭐. 그런 세계에 살고 있는 걸. 마음의 수련을 많이 해 왔잖아. 그렇지만, 그렇지만, 물론…. 피할 수 있었으면 하고 생각하지.

스콜: (피할 수 있었으면…이라) 키니아스한테 달렸어. (설마…. 이 녀석 겁먹고 있는 건가!?) 설마 두려워하고 있는 건….

아바인: 여, 역시, 안될 것 같아.

아바인은 심적 중압감에 눌린 나머지 자신을 잃는다

무대는 다시 개선문팀이 있는 지하수로. 키스티스 일행은 퍼레이드가 데링시티 외곽을 한바퀴 돌아오기 전에 개선문에 가서 대기를 해야 한다. 비슷한 패턴이 계속 되지만 길은 하나로 이어지므로 따라가기만 하면 된다.

수차를 이용해 수로를 건넌다

세이브포인트가 있는 곳에서 사다리를 타고 올라가면 개선문의 제어실이 나온다. 곧이어 시계각 20시 정각을 가리키고 저격팀이 대기하고 있는 시계부의 지붕이 열리면서 시계가 가동된다. 이때 퍼레이드카가 개선문 안으로 들어오므로 스위치를 가동하자. 그러면 개선문의 쇠창살이 내려지고 퍼레이드카는 그 안에 갇히게 된다.

기믹시계는 가동되고…

이데아가 탄 퍼레이드카가 개선문 안으로 진입한다

개선문안에 갇힌 이데아

1초가 아쉬운 이 결정적인 순간. 아바인은 아직도 망설임에서 벗어나지 못하고 있다.

스콜 : 아바인 키니아스!!

아바인 : 아, 안돼. 미안해, 쏠 수 없어. 난 실전에 약하다구. 농담을 하거나 폼을 잡으면서 어떻게 해보려고 했지만 소용없었어.

스콜 : 괜찮으니까 쏴.

아바인 : 나의 총탄이 마녀를 쓰러뜨린다. 역사에 남을 대사건이야. 이 갈바디아의, 세계의 미래를 바꿔버릴 만한 사건이라구. 그렇게 생각하면 나는….

스콜 : 더이상 말하지마! 쏘라구!

아바인 : 쏠 수 없어!

스콜 : 아바인 키니아스, 진정해라. 모두가 너를 기다리고 있어. 빗겨나가도 좋으니까 쏴. 다음 일은 우리에게 맡기면 돼. 단순한 신호라고 생각하면 돼. 우리를 움직이게 하는 사인이라구.

아바인 : 단순한 신호….

스콜 : (그렇다, 아바인 키니아스) 부탁한다.

아바인 : …단순한 신호.

조준은 정확했지만 총탄은 이데아의 배리어에 튕겨나가버린다

아바인은 결심을 굳힌 듯 자세를 잡고 이데아를 조준한다. 다음 총탄이 발사된 순간. 어이없게도 이데아는 총탄을 가볍게 막아내고 저격은 실패로 돌아간다.

아바인 : …미안.

스콜 : 신경쓰지마, 조준은 정확했어. 다음은 우리에게 맡기면 돼. 나는 이제 마녀에게 돌격한다. 아바인과 리노아도 만약을 위해 장비를 해 둬.

여기서 메뉴가 뜨면서 장비를 확인할 수 있게 해 준다. 잠시 후 바로 전투에 들어가므로 준비를 확실히 해 두자. 상대는 마녀이므로 자동 리플레크가 걸리는 카방클을 정션해두면 도움이 될 것이다. 스콜은 시계부에서 뛰어내려 차를 타고 퍼레이드카가 있는 개선문으로 돌진해 간다. 퍼레이드카에 올라선 스콜을 맞이하는 것은 다름 아닌 사이파였다.

사이파 : 이렇게 됐어. 잘 부탁해.

스콜 : 마녀의 애완동물이 된 건가?

사이파(サイファー)

사이파와의 첫 대결이다. 라이벌과의 숙명적인 대결임에도 불구하고 등장은 왠지 조무래기용이다. 사이파는 직접공격 이외에도 파이어 등의 간단한 마법도 사용하지만 전체적인 위력은 대단치 않다. 속성은 타지 않으므로 슬로우를 걸거나 스테이터스를 변화시켜 직접공격으로 처리해 주자.

사이파 : 마녀의 기사라 불러주지 않겠어? 이것이 나의 꿈이었다.

사이퍼를 쓰러뜨리면 바로 이데아와의 전투가 시작된다.

이데아(イデア)

이데아와의 전투가 시작되면 키니아스와 리노아가 따라와 가세해 준다. 이데아는 마녀답게 강력한 마법으로 공격해 오는데 의외로 공략법은 간단하다. 우선 리노아와 키니아스는 서로 리플레크를 걸어 데스펠을 유도하는 역할을 맡고 카방클을 정션시킨 스콜로 직접공격을 가하자. 이 패턴을 반복하면 큰 손실없이 제압이 가능하다. 이 때 이데아가 데스펠을 쓰지 않고 직접공격을 해온다 하더라도 위력이 약하므로 무시해도 상관없을 것이다.

단순한 속성마법을 주로 사용하는 이데아

전투가 끝나면 이데아는 얼음송곳 같은 것을 던지는데 이것에 가슴을 관통당한 스콜은 퍼레이드카 아래로 떨어져 버리고 만다. 스콜은 아직 이데아의 상대가 아니었다. 이제 디스크 2장으로 넘어간다.

스콜의 운명은 과연…?

윈힐의 라그나 (과거)

이야기의 무대는 윈힐이라는 외딴 마을. 라그나는 발굴현장 탈출 과정에서 부상을 입고 신세를 진 이후로 이곳에서 조용한 나날을 보내고 있었다.

엘 : 라그나 아저씨, 손님이야.

라그나 : 아~? 나한테 손님? 어떤 녀석이었지?

엘 : 이상한 옷을 입은 아저씨. 지금 레인하고 이야기하고 있어.

라그나 : 응? 가게에 있는 거야?

엘 : 응, 그래서 엘이 라그나 아저씨를 부르러 온 거야. 착하지?

라그나 : 착하지 않아! 혼자서 위험하잖아. 몬스터한테 습격이라도 받으면 어쩌려고 그래?

엘 : 바로 이웃인걸, 괜찮아요!

라그나 : 이웃이라도 위험하단다! 엘은 작고 귀여우니까 몬스터들이 항상 노리고 있다구! 잡아서 피를 쭉쭉 빨아먹을 거야! 그런 일이 생기면 아저씨는 울어버릴 거야~.

엘 : 괜찮아. 라그나 아저씨를 부르면 되지 모. 금방 와 줄 거잖아?

라그나 : 아, 기다려, 엘오네!

엘오네를 따라 내려가 보자. 엘오네는 아래층에서 기다리고 있었다.

엘오네 : 기다리고 있었어! 착하지?

라그나 : 응, 착해 착해! 엘오네의 아버지, 어머니. 엘오네는 오늘도 착한 아이입니다. 그렇지?

엘오네 : 예-!

엘오네가 나가면 바로

가게 안으로 들어가 보면 레인이 엘오네를 야단치고 있다

옆의 가게 앞으로 가서 엘오네를 부르자.

라그나 : 엘오네! 지금이 찬스야!

엘오네 : 찬~스!

레인 : 알았지, 엘오네. 얌전히 방안에서 놀고 있는 거야.

엘오네 : (혼났어)

라그나 : (엘오네가 약속을 어겼잖아. 그건, 어쩔~ 수가~ 없어)

레인 : 라그나! 엘오네한테는 제대로 된 말로 얘기해 줘요!

라그나 : (혼났다)

엘오네 : (어쩔~ 수가~ 없어)

잠시 후 모습을 드러낸 건 놀랍게도 키로스였다.

키로스와의 재회

키로스 : 라그나군, 오랜만이군.

라그나 : 키로스!! (엘오네를 보고)아저씨의 친구야. 옷은 이상하지만 나쁜 사람이 아니라구.

키로스에게 다가가 말을 걸어보자.

키로스: 좋아 보이는군.

라그나: 자네 역시. 이봐, 그 뒤로 얼마나 됐지? 우리들의 센트라 대탈출로부터 말이야.

키로스: 그 건…. 참혹한 패주라고 하지, 보통은.

레인: 역~시.

키로스: 뭐 어쨌든 그로부터 1년 가까이 됐지.

라그나: 나는 그중 반년이상은 침대신세였다네. 정말이지 온몸의 뼈가 토막토막.

레인: 제가 간병했습니다~.

키로스: 고맙소. 나도 감사의 뜻을 표하오. 내 상처는 한 달정도만에 나아서 그후론… 자네를 찾고 있었네.

라그나: 어째서?

키로스: 군을 그만두고… 뭐, 지루함을 달래는 거였지. 자네라고 하는 오락이 없는 인생은 심심하기 짝이 없으니 말이야.

라그나: 정말 심하군. 나는 매일 성실하게 살아가고 있다구.

레인: 하지만, 이해는 가요.

키로스: 자, 뭔가 듣고 싶은 얘기는?

라그나: 응~.

1. 워드에 관한 얘길 들려주게
2. …쥬리아에 관한 얘길 들려주게
3. (…여긴 어디지?)
4. …여긴 됐어. 이 다음에 하기로 하지

(워드에 관한 얘기)

라그나: 워드는 잘 있나?

키로스: 워드도 군을 그만뒀어. 다행히 취직이 되어서 잘 일하고 있지.

라그나: 뭘 하고 있는데?

키로스: D구역 수용소에서 클린업 서비스.

라그나: 휴우~. 쫘~끔 어울리지 않지만 잘 있다니 상관없지 뭐.

키로스: 결국 목소리는 돌아오지 않았어. 뭐, 얼굴을 보면 무슨 얘길 하고 싶은지 알 수 있지만 말이야.

(쥬리아에 관한 얘기)

라그나: …쥬리아는 어떻게 지내고 있을까?

키로스: …글세.

레인: 쥬리아라면, 가수 쥬리아?

키로스: 그렇소. 라그나는 쥬리아를 사모해서 비번인 날 밤에는 항상 클럽에 가곤 했지.

라그나: 그만해! 상관없잖아~!

레인: 쥬리아, 클럽에서 노래를 불렀나요?

키로스: 아니, 노래는 하지 않았소. 피아노를 치고 있었을 뿐.

레인: 그럼, 처음 부른 곡이 「아이즈·온·미」인가요?

라그나: 어, 어떤 노래였지?

레인: 모르나요?

라그나: 들려준 적이 없잖아~?

레인: 당신이 노래를 들으리라고는 생각지 않았는데. 곡은 아아 당신을 사랑하고 있어요, 뭐 그런 느낌의 노래인데… 나도 좋아해요.

키로스: 최근 결혼한 모양이더군.

레인: 맞아 맞아! 군의 소령과 결혼했지요. 카웨이 소령이었던가?

키로스: 잘 모르겠는걸.

레인: 음, 그리고 잡지에 실려 있었는데 좋아하는 사람이 전쟁터에 나갔다가 행방불명. 그래서 낙심하고 있는 차에 소령이 격려를 해 줘서 그게 결혼의 계기가 됐다고.

키로스: …전쟁터에 간 남자의 귀환을 기다리진 않는 법인가?

라그나: 상관없잖아, 그런 건! 쥬리아는 결혼해서 행복한 거잖아? 그러면 된 거지 뭐! 엘, 그렇지~.

엘오네: 그렇지~. 라그나 아저씨는 레인하고…

라그나: 아-----------앗! 이 얘기는 이걸로 끝내지!

(…여긴 어디지?)

라그나: 요정이 와 있는 모양이야.

키로스: …요정? 아아, 듣고 보니 그런 것 같군.

라그나: 그럼 오늘 일은 한결 수월하겠군.

키로스: 전투가 기대되는데.

(얘긴 됐어)

라그나: 아, 이담에 또 얘기하자구. 슬슬 일을 해야지.

키로스: 그래.

라그나: 그런데 어떻게 할 생각이야? 한동안 이곳에 머물 수 있겠지?

키로스: 괜찮겠지.

레인: 일하지 않는 자는 먹지 말라. 그런 조건이라면 얼마든지.

대화가 모두 끝나면 밖으로 나가자. 이곳에서 라그나가 하는 일은 마을을 한번 둘러보면서 몬스터를 퇴치하고 사람들을 도와주는 것이다. 이 마을은 건장한 남자들이 전부 전쟁터로 나가버려 남은 것은 노약자나 여자, 어린아이 밖에 없다고 한다. 그래서 마을 안에까지 몬스터가 어슬렁거리고 있는 것이다. 이제 마을 입구까지 순찰을 다녀오자. 조우하는 몬스터들은 모두 약체이므로 쉽게 처리할 수 있을 것이다.

ラグナ
「というわけでキロスくん。君は今日から僕の助手だ」

여기서부터 순찰을 시작한다

돌아오는 길에 키로스가 말을 꺼낸다.

키로스 : 자네 매일 이런 순찰 놀이를 하고 있는 건가?

라그나 : 장난이라니!

키로스 : 전세계를 여행하는 저널리스트가 되는 게 희망 아니었나? 팀버 매니악이란 데 알고 있겠지? 거기 편집장과 얘기를 하고 왔어. 세계의 정세를 소개하는 기사라면 언제라도 환영한다더군.

라그나 : 그거 멋지군!

키로스 : 한번 인사하러 가야지.

라그나 : 그, 그래.

뭔가 망설이는 듯한 기색을 보이던 라그나가 도중에 다시 멈춰 선다.

라그나 : 저 말이야, 조그만 더 이곳에 머물러도 괜찮겠지.

키로스 : 취재가 필요하다는 건가? 이곳은 좋은 마을인 것 같으니까 말이야. 첫 번째로 이 마을을 소개하려는 거군?

라그나 : 이곳은 안돼. 유명하게 만들면 안된다구. 너무 눈에 띄면 사람들도 모여들고 좋지 않잖아.

키로스 : …나쁜 녀석들이 와서 레인을 빼앗긴다, 그런 건가? 라그나… 자네, 변했군.

라그나 : 아, 몬스터닷---

라그나는 대답을 회피하고 저만치 먼저 달려가 버린다. 레인의 가게에 도착하면 결과보고를 위해 2층으로 올라가자. 갑자기 멈춰서는 라그나.

키로스 : (…왜 그래?)

라그나 : (아니, 숙녀간에 대화중이잖아. 다시 와야겠군 이거. 이봐!)

키로스 : (내 안의 무언가가 들으라고 명하는 걸)

엘오네 : 레인은 라그나 아저씨하고 결혼 안 해?

레인 : 그~런 남자하고? 아파아파 하면서 잉잉 울며 실려와서는 그 뒤로 쭉 간호하게 만들고…. 저널리스트가 되겠다면서 말버릇은 험하고 어법도 틀리고. 진지한 얘기를 하려고 하면 도망치려고나 하고. 코고는 소리는 시끄럽고 잠꼬대까지….

엘오네 : 하지만 엘은 라그나 아저씨가 정말 좋아. 레인하고 라그나 아저씨하고 엘하고 셋이서 같이 있었으면 좋겠어.

레인 : …그렇지만 말이야. 그 사람, 사실은 세계 여러 곳을 돌아다니고 싶어할 거야. 이런 시골마을에서 조용히 사는 건 어려울 거라고 생각해. 그런 타입의 사람이 원래 있는 거야. …왠지 화가 나는 걸.

엘오네 : …싫어?

레인 : …엘오네와 같은 기분이야. 아니?

엘오네 : 다녀오셨어요~!

라그나 : 예예…. 급히 서둘러 돌아왔습니다~!

계단에 숨어 있던 것을 들킨 라그나. 뛰어나와 태연한 척 너스레를 떤다. 레인에게 가서 말을 걸면 순찰결과를 보고한다.

라그나 : 순찰과 몬스터 퇴치의 보고를 하겠습니다! 엘오네 부대장이 싫어하는 부츄부츄와 붕붕을 합해서…. 20마리 퇴치했습니다!

레인 : 예~, 수고하셨습니다.

레인 : 그럼, 다음 순찰 전에 식사를 하기로 할까요. 준비가 되면 부르러 갈테니 당신의 방에서 기다리고 있어요. 좀 피곤해 보이니까 한숨 자면서 기다리는 게 좋겠어요.

ラグナ
「20匹退治しました!」

순찰에서 해치운 몬스터의 합계를 보고한다

보고가 끝나면 라그나의 방으로 돌아가자.

1. 쉰다

2. 계속 일한다

라그나 : 자, 좀 쉬기로 할까?

키로스 : 응? 왜 그래?

라그나 : 가끔 두려운 생각이 들어. 눈을 뜨면 이곳이 아닌 다른 곳에서, 엘오네가 없는….

키로스 : 레인도 없고?

라그나 : 나, 어떻게 된거지? 이런 기분… 뭐지 이게? 아아, 눈을 떠도 이 방이기를! 이 조그만 침대에서 눈을 뜰 수 있도록!

크로스 : 변했군, 라그나.

D지역 수용소 (D地域收容所)

마녀암살에 실패하고 감옥에 간

힌 SeeD의 멤버. 키스티스, 젤, 셀피, 리노아는 모두 한방에 있고 스콜만 독방에 갇혀 있다. 아바인의 모습은 보이지 않는다.

젤: (…여기는 어디지?)
키스티스: 아, 어서 와, 젤. 「저쪽 세계」?
젤: 으응.
셀피: 라그나, 잘 있어?
젤: 모르겠어, 만나지 못했어. 워드에 관한 일 전부 알지는 못하지만…. 라그나 일행은 센트라라는 곳에 가서 험한 일을 당했지? 그 후, 워드만 어딘가의 형무소 같은 곳에서 일을 하게 되었어. 워드는 지루함을 견딜 수가 없어서 다시 라그나와 함께 싸우는 꿈을 꾸면서 생활하고 있더군.
키스티스: 그래서 결국 이 현상은 대체 뭐지?
젤: 그걸 나한테 물어보면 안되지!

말을 마치며 자리에서 일어나는 젤. 동료들과 대화를 하면서 상황을 파악하자.

리노아: 근데 워드라는 사람 형무소 같은 곳에서 일하고 있었다고 했지?
젤: 아, 그래.
리노아: 워드라는 사람은 갈바디아 사람이잖아?
젤: 응, 병사지.
셀피: 형무소라고 하면 탈옥…. 기왕이면 화끈하게 하고 싶은데~.
키스티스: 스콜은 어떻게 되었을까…. 그도 이곳으로 옮겨져 왔으려나….
리노아: 난 잘 이해가 안가지만 젤은 저쪽세계에서는 워드잖아?
젤: 조금 전에는.
리노아: 이 방 본 기억 없어?
젤: (있을 리 없잖아…. 아니 아니 아니… 이건) 본 기억이 있어! 모두 들어봐! 이 곳은 워드가 있던 형무소야! 워드는 청소를 하고 있었다구! 똑같은 방이 많이 있고! 틀림없어!
리노아: 갈바디아에는 반정부적인 사람을 가둬 두기 위한 형무소가 있어. 워드라는 사람이 일하고 있던 곳은 여기라고 생각해. 우리는 지금 그 안에 있는 거야. 틀림없어!
키스티스: 마녀를 습격했다가 현행범으로 체포되었으니 형무소행은 당연하다면 당연한 얘기지.
리노아: 대통령에게 대항했는 걸. 우린, 이대로 처형이야….
키스티스: 그 대통령은 이제 없어.
리노아: 갈바디아는 마녀가 지배하는 나라가 됐어…. 우리들은 어떻게 되는 걸까.
셀피: 그다지~ 좋은 일은 없을 것 같아.
젤: (정말로, 어떻게 되는 거지? 그리고 아바인 녀석은 어딜 간 거야? 스콜… 어디 있는 거야? 설마 마녀에게…)

ゼル
「わからねえ、会えなかった」

수용소에 갇힌 일행. 상황은 막막하기만 하다

좁은 독방에서 정신을 차리는 스콜.

스콜: (…여기는? 나는… 이데아와 싸우다가… 심한 부상을…? 상처는… 없다… 어째서…? 우리는 포위당했다… 갈바디아병…. 그래… 사이퍼가 기분 나쁘게 웃으면서 나를 내려다보고 있었어) 크! 사이퍼!

이때 갑자기 진동이 오면서 스콜이 쓰러진다. 스콜이 갇혀 있는 캡슐형태의 독방이 운반되는 것이다.

셀피: 뭐지, 뭐지? 지금 그 커다란 소리는?
젤: (기분 나쁜 녀석들이군…)
기분 나쁜 녀석: 너희들의 동료가 고문을 받고 있는 소리야.
젤: 뭐라고!? 무슨 소리야! 똑바로….
기분 나쁜 녀석: 시끄럽다!! 투덜투덜 떠들지 마라!! 네 녀석은 자신의 처지를 알고나 있는 건가? 알고 있냐고 묻고 있다!

기분 나쁜 녀석들이 젤을 발로 걷어찬다.

리노아: 그만둬!!
기분 나쁜 녀석: 앗차 잊고 있었군. 설마 네가 리노아는 아니겠지?
리노아: 리노아는 나예요.
기분 나쁜 녀석: 응? 그래? 그럼 아가씨는 이쪽으로 와.
젤: 리노아를 어쩔 셈이냐… 네 녀석.

기분 나쁜 녀석이 또 발길질을 한다.

키스티스: 그만둬요!!
리노아: 그만둬, 난 갈테니까.
키스티스: 리노아….
리노아: 괜찮을거야. 자, 갑시다.

리노아는 더 이상 문제를 일으키지 않기 위해 순순히 기분 나쁜 녀석들을 따라 방을 나간다.

어째서 리노아를…?

한편, 독방에 갇혀있던 스콜은 사이파에 의해 어딘가로 끌려간다. 잠시 후 눈을 뜬 곳은 다름아닌 고문실이었다.

사이파: 뭐가 시작되는지 예상할 수 있겠지?

스콜: …뭐가 알고 싶은 거야?

사이파: SeeD란 무엇이냐? 이데아가 알고 싶어한다.

스콜: SeeD란….(SeeD는 바람가덴이 세계에 자랑하는 용병의 코드네임…. SeeD는 전투의 스페셜리스트…. …??) …너도 알고 있잖아?

사이파: 나는 SeeD가 아내야. Seed가 되고나서 알려주는 중요한 비밀이 있는 거 아니야?

스콜: 유감스럽지만… 없어. 있다고 해도 말할 거라 생각하나?

사이파: 네 녀석은 「근성이 있는 녀석 리스트」에 들어있다. 간단히 대답하리라고는 생각지 않아.

스콜: …영광이군.

사이파: 그래서, 이거다.

사이파가 신호를 보내자, 간수가 전류를 흘려 보낸다.

스콜: 으악──.

사이파: 뭐, 네 녀석이 말하지 않겠다면 다른 녀석들에게 자백시키겠다. 선생, 전령 계집애, 겁쟁이 녀석…. 겁쟁이 녀석 따위 3초도 버티지 못할거야.

스콜: (모, 모두들…) …있는, 건…가?

사이파: 그래, 있어. 하지만 나는 네가 정말 좋기 때문에 이렇게 제일 먼저 부른 거라구. 만나고 싶었다, 스콜. 나의 화려한 모습이 어땠나? 나는 마녀의 기사가 됐어. 어렸을 때부터 꿈이었지.

스콜: (…마녀의, 기사. 로…맨…틱한 꿈, 인가? 하지만… 사이파… 이래서는 단지…) …고문계야.

사이파: 뭐라고? 완전히 기절해 버린 건가? 이건 네가 나에게로의 증오를 더해가는 장면이라구? 마녀의 기사와 악의 용병이 싸우는 숙명의 이야기. 함께 즐기자구 스콜. 나를 실망시키지 마!

사이파는 심문이 목적이 아니라 고문을 즐기는 듯 하다.

SeeD의 진짜 정체는…?

한편, 감옥쪽에 있는 일행은 어떻게든 그곳을 탈출하기 위해 궁리를 해 보지만 잘 안되는 모양이다.

셀피: 드로우, 케알!

젤: 아야야야….

키스티스: 소용없군. 이곳에는 마법의 효과를 억제하는 필드가 있는 것 같아.

이 때 식사를 나르던 뭄바가 실수로 넘어진다.

기분 나쁜 녀석: 뭐야! 지금 그 소리는! 또 네 녀석이냐!

기분 나쁜 녀석은 무자비하게 뭄바를 발로 걷어찬다.

여기서 어떤 선택을 하는가에

1. 구해주겠어!
2. 하지만, 어쩔 수 없어…

따라 수용소의 탈출과정에서 이벤트에 상당한 차이가 생긴다. 뭄바를 구해주는 쪽이 여러모로 유리하므로 첫 번째를 선택하도록 하자.

젤: 이 녀석! 어지간히 해 두지!

셀피: 그래~! 그만둬~!

기분 나쁜 녀석: 후, 후회하게 해주마!

기분 나쁜 녀석은 젤의 당당한 태도에 압도당한 듯 일단 물러간다.

셀피: 정말 너무하잖아~. 괜찮~아. 별로 소용은 없지만… 케알!

궁지에 처한 뭄바를 구해주자

스콜은 여전히 사이파에게 심문을 받고 있다.

사이파 : 자, 스콜. 다시 한번 질문한다. SeeD는 뭐냐? 왜 마녀에게 저항하는 거냐?

스콜 : (SeeD라… 마녀에… 저항?)

병사 : 사이파님 가덴으로의 미사일 발사준비가 완료되었다는 보고입니다.

사이파 : 알았다. 반마녀군(反魔女軍) SeeD를 키우고 있는 죄로 바람 가덴은 파괴된다.

스콜 : (…그런 바보같은)

사이파 : 나도 그곳에서 자랐으니까 말이야. 좀 아쉽긴 하지만…. 뭐, 이데아가 결정한 일이니 어쩔 수 없지.

스콜 : …그…만…둬….

사이파 : 가덴 파괴후에는 SeeD 사냥이 시작된다. 나는 이데아의 사냥개가 되어 너희들을 끝까지 쫓아 주겠다. 기대되지 않나, 스콜. 그때까지 죽어선 안돼. 심문을 계속해라!

소장 : 말할 생각이 있나?

스콜 : …질문의…의미…를… 모르…겠어.

소장 : 허튼 소리하지 마라! 이데아님이 너희들이라면 분명히 알고 있을 거라고 하셨다! 자 말해라! SeeD의 진짜 의미를!

소장은 전기고문을 시작한다.

스콜 : (SeeD…는… 바람…가덴…아… 자랑…하…는… 정예…용병…부대…. 아니란… 말인가?)

잠시 고문을 멈추고 다시 질문을 하는 소장.

소장 : 응~, 어떤가~?

스콜 : (나…는…아무…것도…몰라…언제…까지…계속…할…셈이…냐…. 편해…지고…싶다…)

1. …이걸로 인생이 끝나도 좋아

2. …거짓말을 해서라도 …좀더 살고 싶어

이곳에서의 선택 역시 이후의 진행에 영향을 끼친다. SeeD답게 첫 번째를 선택하기로 하자.

스콜 : …….

소장 : 응? 뭐냐?

스콜 : 냄새가 나….

소장 : 뭐라고?

스콜 : 냄새나는…입김을…불어…대지…마….

소장 : 이놈이… 이렇게 해 주마!! 어떠냐! 나를 바보 취급하면 이렇게 되는 거라구!

소장은 전압을 더욱 올려 고문을 계속한다. 스콜은 완전히 기절해 버리고 선택문에서 1번을 선택한 경우 몸바 2마리가 감시를 맡게 된다.

연명한 선택은 수월한 진행으로 연결된다

젤 : (어떻게 하지…)

젤은 빠져나갈 궁리를 해보지만 아무생각도 나지 않는 모양이다. 키스티스에게 말을 걸어보자.

키스티스 : 이대로는 도리가 없어. 젤, 탈출에 대해 생각 좀 해봐.

젤 : 뭔가 작전이라도 있어?

셀피 : 이 녀석의 가죽을 벗겨서 그걸 입고 도망치는 건 어때?

몸바가 그 말을 듣고는 몹시 당황해하면서 살려달라고 애원하는 시늉을 한다.

셀피 : 농담이라구!

젤 : (농담으로 들리지 않는걸…)

키스티스 : 여기서는 마법에 의지할 수 없으니 우선 무기가 있어야겠지. 어떻게든 되찾아와야 할텐데.

젤 : (무기라…. 내 무기는 이 주먹이라구! 맞아 나라면 무기 없이도 어느 정도 상대가 될지도 몰라. 내가 나설 차례군!) 내가 가겠어. 무기를 찾아올게.

셀피 : 그래! 젤은 워드였을 때 이곳에 있었지! 여길 잘 알잖아!

젤 : (실은 잘 모른다구. 워드는 청소를 하고 있었을 뿐이니까) 좋아! 맡겨두라구! 둘다 잠깐 쓰러져 있어.

키스티스 : 젤….

셀피 : 왠지 믿음직스러워~.

젤 : 간수! 간수! 큰일이야! 들어줘!

기분 나쁜 녀석 : 무슨 일이야?

젤 : 여자가 쓰러졌어! 독사에 물린 것 같아!

기분 나쁜 녀석 : 말도 안돼….

젤은 기분 나쁜 녀석이 방심하는 틈을 타 일격에 해치워 버린다.

제: 그럼, 갔다 올게! 뭐야? 너도 가겠다는 건가? 뭐, 괜찮겠지. 방해하면 안된다.

젤이 감옥을 나가면 뭄바도 따라나선다. 전에 뭄바를 구해주지 않았을 경우에는 당연히 동행은 없다. 바로 위층인 8층으로 올라가 보면 갈바디아 병사들이 일행의 무기를 가지고 있다. 그들을 해치우고 무기를 회수하자. 비록 혼자이기는 하지만 조무래기 한두 마리를 처리하는데는 무리가 없을 것이다.

무기를 되찾은 젤

한편 고문실에서는 뭄바들이 스콜을 깨우고 있다. 정신을 차리면 뭄바가 손발의 자물쇠를 풀어준다. 그런데 이상하게도 뭄바들은 스콜을 라그나라 부르는 것이다. 단, 소장의 심문 선택에서 두 번째를 선택한 경우 이 이벤트는 일어나지 않는다.

스콜을 「라그나」라 부르는 이유는…?

한편, 무기를 젤이 찾아온 무기를 받아든 일행은 사기가 충천한다. 잠시 후 기분 나쁜 녀석이 일행을 혼내주겠다며 누군가를 데리고 오는데 그들은 다름아닌 빅스와 웨지였다. 빅스는 전파탑에서의 일 때문에 소령에서 이등병으로 강등이 되었다고 한다. 이들은 별다른 특징이 없으므로 손쉽게 처치할 수 있다. 스테이터스계 마법도 잘 통하므로 슬로우, 사이레스 등을 걸어 놓고 흠씬 두들겨 주자.

갈바디아 군의 비애(?)를 대변하는 두 사람

빅스와 웨지를 쓰러뜨리고 밖으로 나오면 뭄바가 스콜이 있는 곳으로 안내를 해 준다. 그런데 이때 빅스의 경보로 인해 플로어에 몬스터가 풀리고 안티매직필드가 해제된다. 뭄바가 올라간 통로를 따라 계속 위층으로 올라가자. 지름길이 뚫려 있는 층 외에는 모두 플로어를 크게 한바퀴 돌아서 가야 하는데 도중에 지나치는 방 가운데는 아이템 등을 얻을 수 있는 곳도 있으므로 들러보도록 하자. 스콜이 고문을 받고 있던 방은 13층에 있다.

젤: 스콜!! 괜찮아?

스콜: 지독했어.

젤: 아뭏든 탈출하자구! 자!

스콜: (라그나를… 알고 있는 건가?)

젤: 너, 저쪽세계에서 라그나가 되어 이곳에 온 적이 없니?

스콜: …온적없어.

키스티스: 그럼 스콜도 이곳의 탈출 방법을 모른다는 얘기네.

젤: 음, 어쨌든 우린 계속 위로 올라왔잖아. 역시 아래로 내려가지 않으면 안되겠지.

키스티스: 1층씩 내려가는 건 너무 힘겨워. 탈주자 경보 덕분에 경비병뿐만이 아니라 몬스터까지 우글거리고.

젤: 그러고 보니 스콜 너는 어떻게 해서 이 플로어까지 운반된 거지?

스콜이 가리키는 쪽에는 독방 운반용 암이 있다.

젤: 옷!! 뭐야 이건!?

스콜: 아래층에 있는 독방을 꺼내어 운반하는 크레인 같은 것인 모양이야.

셀피: 그럼 이 통로는 아래까지 연결되어 있다는 얘기네. 그럼 이 구멍을 슈~욱 내려가면 금방 밑에 도착할 것 아니야.

키스티스: 해봐도 좋지만 「실패~」라는 대사는 듣고 싶지 않다구.

젤: 오옷!! 생각났다!! 이 패널말인데 위의 패널과 안의 제어실에서 마음대로 움직일 수 있을 거야. 워드가 그 일을 했던 게 기억나. 하지만, 둘을 동시에 작동시켜야 할 필요가 있으니까 누군가가 남아서 위의 패널을 조작해야…. …나? 아, 알았어. 나는 위쪽의 패널에서 신호를 보낼테니까 타고 있으라구.

젤은 상층부의 제어패널로 향하고 나머지 일행은 암의 제어실로 들어간다.

키스티스: 헤에, 이곳이 암의 제어

십이군.

젤: 어~이, 들리나?

셀피: 젤~, 잘 들려~.

스콜: 이제 어떻게 하면 되지?

젤: 정면 패널의 적색 버튼을 눌러.

젤의 말에 따라 패널을 조작하자.

젤: 다음은 이쪽에서…. 자!

잠시 후, 일행은 최저층에 도착한다. 하지만 통로를 따라가 문을 열어보면 밖에서 모래가 쏟아져 들어올 뿐이다.

스콜: 모래…?

키스티스: ……. 묻혀있다…? 지하인가? 어쨌든간에 여기서 나갈 수 없다는 얘기군….

셀피: 뭐지?

키스티스: 총격음.

스콜: 상당히 심하게 쏴대는 것 같은데.

일동: …….

키스티스/셀피: 젤!!!

키스티스: 어서 돌아가자!

총격음을 듣고 일행은 젤을 구하러 위층으로 향한다.

문밖은 온통 모래로 막혀 있다

젤은 혼자 경비병들에게 추격을 당하고 있다. 플로어를 돌아 아래층으로 향하자. 하지만 멀리 가지 못하고 소장에게 잡혀버린다. 그러나 위기의 순간, 화려하게 등장하는 스콜.

스콜: 손에 사정을 두었다고 생각했는데….

젤: 스콜!! 고마워!

스콜: 뭐, 뭐야! 노, 놓으라구! 어서 놓으라니까.

키스티스: 스콜! 젤! 무사한 모양이네.

셀피: 정말이지 스콜, 자기 혼자 훌쩍 가버리면 어떡해. 그렇게 젤이 소중해?

그러나, 안도의 한숨도 잠시. 추격해 온 경비병들의 총알세례가 일행쪽으로 집중적으로 쏟아지기 시작한다.

젤: 이, 이래서는 꼼짝도 할 수가 없잖아!?

일행이 집중총격에 움직임이 묶여 있는데 갑자기 두세 번의 총소리와 함께 적들의 비명이 들린다. 있는대로 폼을 잡으며 나타나는 사람은 놀랍게도 아바인이다.

리노아: 뭘 그렇게 폼을 잡고 있는… 거얏!

리노아의 발길질에 계단에서 구르고 마는 아바인.

리노아: 정말이지, 아바인이 좀더 일찍 납득을 해 주었더라면 이런 귀찮은 지경에까지 이르지는 않았을거라구. …스콜!! (스콜은 살아있었어! 역시, 역시 스콜은 무사했던 거야) 응!

키스티스: 리노아 무사했구나?

아바인: 으, 우웃…. 그야 그렇지. 내가 꺼내 주었으니까 말이야.

젤: 어떻게 된 일이야?

아바인: 그건….

리노아: 우리 아버지가 갈바디아 군을 통해서 시킨 일이야. 나만 여기서 빼내도록 명령한 것 같아.

아바인: 그래서….

리노아: 그래서, 이 남자는… 명령 그대로 나만 데리고 갔던 거라구. 스콜 일행이 잡혀 있는 걸 알면서.

아바인: 아니, 그건….

리노아: 정말 너무하다고 생각하지?

아바인: 아아!! 글쎄, 미안하다니까. 그래서 이렇게 구해주러 왔잖아.

리노아: 내가 그렇게 손톱으로 할퀴어댄 다음에야 말이지.

아바인: 윽…. 어, 어쨌든, 도망치려면 지금이 기회야.

스콜: 소용없어. 지하의 출구는 모래에 묻혀 있었어.

아바인: 그야 그렇겠지. 이 형무소는 지금 가라앉아 있으니까.

스콜: 가라앉다니?

아바인: 그래, 이 형무소는….

아바인이 설명을 하려는 찰라 일행은 경비병들에게 발각되고 다시 총격이 시작된다. 아바인은 자신이 이곳을 저지하겠다며 출구가 있는 위쪽으로 달아나라고 한다. 리노아를 포함해 파티를 구성한 뒤 최상층으로 올라가자.

아바인과 리노아의 복귀

한편, 남아서 경비병들을 막고 있던 아바인 쪽 파티는 암을 이용해 위로 올라가기로 한다. 암이 멈춰있는 3층까지 내려가면 카메

라는 다시 스콜 파티로.

이윽고 최상층에 도달한 스콜 일행. 계단 앞에 있는 뭄바들에게 아이템을 얻은 뒤 통로를 따라 밖으로 나가자. 그러면 갈바디아군 사관과 GIM52A 2대가 일행의 앞을 가로막는다.

뭄바를 구해준 경우, 아이템을 얻을 수 있다

GIM52A/사관

전체적으로는 그다지 보스처럼 보이지 않지만 사관은 오라나 멜톤같은 고급마법을 사용하므로 재빨리 대응을 하지 않으면 전세가 불리해지기 쉽다. 먼저 보조역할을 하는 사관을 집중공격하여 제거 한 뒤 GIM52A 2기에게는 슬로우를 걸자. 상대의 딜레이를 이용해 선더계열을 사용하면 간단하다

최상층에서의 전투

전투가 끝나면 제어판 쪽에서 아바인이 부르는 소리가 들린다.

아바인: 어~이, 스콜 들리나~. 어~이, 이봐~.

젤: 생각이 있다던 게 이거였어? 스콜이 먼저 가버렸으면 어쩔 셈이야.

스콜: 듣고 있다.

아바인: 좋았어~, 봐 잘 될거라고 했잖아? 스콜, 암의 상승허가를 그쪽에서 내려줘.

스콜: 어떻게 하는 거지?

젤: 스콜, 우측상단의 황색버튼이 있지? 그걸 눌러.

스콜: (이건가?)

아바인: 오케이~. 그럼 금방 갈테니 기다려.

젤: 응? 왜 이렇게 느리지?

아바인: 뭐, 천~천히 가자구.

리노아: 후훗, 그런 마음가짐이라면 괜찮을 것 같아.

아바인 파티가 올라오길 기다리며 외부의 연결 통로 가운데로 나가보면 수용소의 전경이 눈에 들어온다. 일행이 대화를 하고 있으면 잠시 후 수용소의 나선구조물이 회전하며 모래속으로 들어가기 시작한다.

통로에 매달려 있는 스콜. 서둘러 오른쪽으로 이동하자

간발의 차이로 위기를 넘긴 일행.

리노아: 조금 전에는 상당히 위험했어.

스콜: 그래.

아바인: 암이 너무 느리다 생각했더니 잠행경보가 나 있었어.

스콜: 어쨌든 이곳을 벗어나도록 하자.

셀피: 난 이쪽 노란 거에 탈래!

키스티스: 그럼 나도 이쪽에 타야지.

리노아: 응~, 그럼 나도.

아바인: 아, 아니?

젤: 자, 가자구 아바인.

사막지대 ~ 미사일 기지(ミサイル基地)

차량을 타고 사막지대를 지나던 일행은 가덴의 미사일 공격건에 대한 얘기를 듣고 차에서 내린다.

스콜: 뭐야.

키스티스: 마녀가 가덴을 미사일로 공격한다고!?

셀피: 아바인이 말했다고 리노아가 그랬어!

스콜: 우리가 할 수 있는 일은 가능한한 빨리 가덴으로 돌아가 위험을 알리는 것 뿐이야. 자, 차로 돌아가.

셀피: 공격목표는 바람과 트라비아 가덴이라구~! 미사일 발사방해! 미사일 발사저지!

스콜은 서둘러 가덴으로 돌아갈 것을 명하지만 셀피는 직접 미사일 발사를 주장하고 나선다. 셀피에게 말을 걸어보자.

사막에서의 갈림길

셀피: 나, 트라비아 가덴에서 이제

미사일 기지

런처 리프트

컨트롤 패널

관제실

변전실

S : 세이브 포인트 D : 드로우 포인트

막 전학왔어! 트라비아 가덴이 위기라는 얘길 듣고 그냥 있을 수는 없다구! 그러니까 반장, 부탁이야! 갈바디아 미사일 기지 잠입작전! 멤버를 정해 줘~!

스콜: (그렇게 쉽게 말하지 말라구…. 멤버를 선택해서, 만약의 사태가 벌어진다면 난…)

리노아: 결정을 내리겠습니다~! 스콜이 멤버를 정한다. 스콜은 반장이니까 바람으로 돌아간다. 이 생각에 반대하는 사람은 손을 들어주세요! 나도 어느 쪽 멤버가 되든 불평하지 않을테니까.

스콜: (너는 외부인이잖아?)

키스티스: 스콜, 반장이니까 멤버를 정해.

스콜: (반장이니까? 내가 되고 싶어서 된 게 아니라구)

트라비아 가덴의 운명은 이걸로…?

일행이 대화를 하고 있는 사이 미사일 기지에서 수기의 미사일이 발사된다.

아비인: 저 말이야… 타겟은 첫 번째가 트라비아 가덴이고 다음이 바람이라고 들었어.

셀피: 미안해, 트라비아의 모두들. 나, 아무 것도 하지 못했어…. 하지만 모두 무사히 다시 만날 수 있겠지? 지금 그 미사일은… 비껴간 거지~? 스

콜 반장, 어서 바람에 보고해야지! 보고반은 누굴 데려갈거야?

젤: 스콜, 부탁해!

키스티스: 스콜, 결단을 내려!

리노아: 스콜, 잘 생각해!

스콜: (반장 따위… 지긋지긋하다구. 알았어, 고르면 될 거 아니야?)

여기서 스콜을 포함한 3명의 보고반을 편성한다. 미사일 기지쪽의 전투가 상대적으로 비중이 크므로 전투력을 고려해 적절히 배치하도록 하자. 여기서는 키스티스와 리노아를 보고반으로 편성하도록 하겠다.

셀피: 나는 미사일 기지 침입 팀! 반~드시 갈거야! 트라비아의 복수니까!

스콜: (지금의 멤버가 바람 행 파티다. 남은 쪽은… 미사일 기지 잠입 팀. 이대로 괜찮을까…)

1. 생각을 바꾼다

2. 이걸로 좋아

여기서 양쪽 파티를 변경할 수 있다. 결정이 되었으면 두 번째를 선택.

스콜: 이건 지금까지의 임무와는 달라. 누구의 명령도 의뢰도 아니야…. 셀피, 뭔가 작전이 있는 거야?

셀피: 이 갈바디아 군용 차량을 타고 가면 어떻게든 안으로 들어갈 수 있을 거라고 생각해. 그렇지만 그 다음은 아무 것도 알 수 없으니까 기지 안에서 생각하지 뭐. 그거면 됐지? 미안… 아니, 고마워. 분명 시간이 얼마 없을 거야~! 어서 바람 가덴으로!

스콜: 바람 가덴에서 만나자

셀피: 스콜 반장, 서둘러-!!

하나 둘 차량에 탑승하는 멤버들.

스콜이 이끄는 보고반은 사막의 역에 대기하고 있는 군용열차를 발견하고 접근한다. 갈바디아병사들에게 들키지 않도록 기관차에 올라타자.

열차를 강탈하여 바람 가덴으로 향하는 스콜 일행

보고반이 떠나고 나면 이제 본격적인 기지 잠입 작전이 시작된다. 차량을 운전해서 미사일 기지로 이동하자. 미사일 기지는 수용소의 동쪽 방향에 위치해 있다. 입구에서는 갈바디아 군용차량과 군복위장 덕분인지 간단히 통과시켜 준다.

건물 안으로 들어가면 왼쪽에 문이 2개 있는데 이중 좌측 문의 ID카드 체커를 조사해 보자. 그러면 아바인이 차안에서 주워둔 카드를 사용해 열고 들어갈 수 있다. 내부에는 곳곳에 갈바디아 병사들이 있는데 상황에 대처만 잘 하면 대부분의 전투는 피할 수 있다. 처음 만나는 경비병은 어느 것을 선택해도 상관없다.

1. 평소 때처럼 하면 돼

2. 조용히 걷는 게 좋을까…

3. 들키지 않게 살금살금 갈까

어느 선택이나 경비병의 반응이 달라질 뿐이다

첫 번째 경비병이 있는 곳을 지나가면 계단 아래로 런처 격납고가 보인다. 우선 계단 옆의 통로를 돌아가 정비병에게 말을 걸어보자. 그들은 작업이 바빠 변전실 점검에 늦겠다며 런처 리프트를 점검하고 있는 병사에게 말을 전해달라고 한다. 격납고로 가서 병사에게 말을 전해 주자.

1. …먼저 가 있으라고 했었지(

2. …먼저 가 있을테니라고 했었지

첫 번째를 선택하면 그는 자신도 작업이 남아 있어서 지금 당장은 무리라고 전해달라고 한다. 다시 정비병에게 가보자. 그들은 곤란하다며 결국 셀피 일행에게 변전실의 점검을 부탁한다. 이제 처음 만난 경비병이 있던 변전실로 가보자. 경비병에게 사정을 이야기하면 안으로 들어가라며 근무교대를 하러 간다. 슬슬 핵심에 접근한 셀피 일

1. 뭔지 모르겠으니까 아무렇게나 눌러보자~!

2. 우선 2, 3번 있는 대로 때려 볼까?

행. 우선 계기판을 조사해 보자.

처음에는 어느 것을 선택해도 별다른 반응이 보이지 않는다.

1. 적당히 눌러버리자~!
2. 마구 때려 부숴야지!

두 번째 선택지가 나오면 역시 아무거나 선택한 뒤 ㅁ버튼을 연타하자. 계기판을 마구 두들기고 있으면 잠시 후 전력계통에 이상이 생기고 예비전원으로 대체된다. 밖으로 나가면 경비병들이 몰려오는데 대답을 잘 해야 한다. 여기서 전투를 선택하면 이동시 몬스터와 조우하게 되고 변장도 없어져 행동이 어려워지므로 주의하자.

1. 아~귀찮다! 전투다~!
2. …우선 변명을 해 보기로 할까

1. 우리도 방금 왔어
2. 부르러 가려던 참이야

1. 기분 탓이야
2. 고장이 너무 심해 우리로선 무리야
3. 귀찮군! 전투로 끝장내 버리자!

이와 같은 순서로 선택을 하면 무사히 넘어갈 수 있다. 다시 런처 격납고 앞으로 가면 안에서 경비병이 나온다.

1. 아직 얌전히 있자
2. 곤란하니 도망치자
3. 역시 전투밖에 없어!

첫 번째를 선택하면 그는 일손이 부족하다며 런처 운반을 도와달라고 한다.

1. 순순히 도와주기로 할까?
2. 곤란하니 도망쳐 버리자
3. 전투로 밀어붙일까!

첫 번째를 선택하고 안으로 들어가 지휘하는 병사에게 말을 건 뒤 캐리어를 함께 밀어준다.

런처 운반을 도와준다. ㅁ버튼을 연타

운반을 도와주고 밖으로 나가려 하면 그는 마지막으로 좌표데이터의 확인을 부탁한다. 어쩐지 의외로 일이 쉽게 풀릴 듯 하다. 컨트롤패널은 런처 격납고 입구 바로 옆에 있다. 우선 패널을 조사하여 메뉴를 띄운 뒤 장비(EQUIPMENT)를 확인하고 목표(TARGET)로 들어가 오차율(SET ERROR RATIO)을 최대로 올리자. 그런 다음 데이터를 전송(DATA UPLOAD 하면 완료. 미사일의 모델은 BAG0003A이다.

업로드를 해야만 변경된 데이터가 반영된다

이제 경비병에게 말을 걸어 제어실로 올라가자. 제어실에서는 이미 미사일의 발사가 최종단계에 들어가고 있다. 제어실로 들어가면 결국 사관에 의해 정체가 탄로나고 전투가 시작된다. 사관과 병사들을 해치운 뒤 일행은 미사일 발사를 중지시키기 위해 각자 계기판을 조사한다. 잠시 후 젤에게 말을 걸면 젤이 장치를 찾아내고 발사를 중지시킨다. 다음은 안쪽 방으로 들어가 기지자폭장치를 가동시키자. 시간은 20분이하를 선택하는 편이 좋다. 그러면 바로 옆에 있는 문을 통해 기지 입구까지 나올 수 있을 것이다.

20분이하의 시간을 지정하면 비상탈출구의 문이 열린다

간신히 미사일 발사를 저지하고 밖으로 탈출한 일행. 하지만 죽지 않고 있던 병사에 의해 미사일은 발사되고 만다.

가덴을 향해 발사되는 미사일

일행이 낙심하고 있는 사이 남아있던 갈바디아군은 대형 기동병기 BGH251F2를 끌고 나와 출구를 봉쇄한다.

BGH251F2

이번 전투는 기지폭발까지 시간제한이 있기 때문에 신속히 끝내야 한다. 전차가 파괴되고 나면 안에 타고 있던 사관과 병사와의 전투가 이어지기 때문에 시간이 매우 촉박할 것이다. 처음부터 가지고 있는 최강마법을 전부 쏟아 붓자. 메카병기이므로 선더계열 마법이나 G.F 케차콰틀이 효과적이다. 시간절약을 위해 마법 사용시는 반드시 더블을 병용하는 것도 잊지 말자.

)빔 캐논은 치명적이므로 항상 HP를 최대로 올려놓자

전투가 끝나면 일행은 나갈 길을 찾아보지만 곧 완전히 갇혀 버린 것을 알 수 있다.

셀피: (…갇혀버린 건가? 다음 일은 스콜 일행이 어떻게든 해주겠지. 학원제 준비도 해줄까~. 스콜한테 그걸 기대하긴 어렵겠지…. 아~아. 전부 끝나버렸어…)

젤: 전부터 이날이 올 것은 알고 있었어. 싸움터에서 살고 있으니까 각오는 돼 있다구…. 하지만, 정말로, 이게 그건가 하고 생각하면…. 제길! 화가 나는군!

아바인: 난 스콜에게 신용받지 못하고 있었으니까. 그래서 이 반에 넣은 거겠지.

셀피: (…모두 무슨 소릴 하고 있는 거야. …스콜이 모두를 선택한 건 믿어 주었기 때문이야. 틀림없이, 틀림없이, 그렇다구. 우리들, 한다면 할 수 있어. 그렇게 생각하고 이 팀에 넣은 거야. 그렇지, 스콜.

그들의 운명은 과연…?

바람 가덴
(バラム・ガーデン)

한편, 바람 가덴에 도착한 스콜 일행은 가덴이 아직 무사한 것을 확인하고 안도의 한숨을 쉰다. 그리고 시드 학원장에게 미사일 건에 대해 보고를 하려고 하지만 가덴 내의 상황은 혼란스럽기 이를데가 없었다. 생도들이 시드 학원장과 마스터파로 나뉘어 서로 대치하는 중이었던 것이다. 가덴 내에는 훈련용의 몬스터들이 풀려 있어서 이동도 불편하다. 일단 가덴 내부로 진입해 보자. 게이트 앞의 가덴교사는 일행에게 마스터 노그에의 충성여부를 묻는다.

1. 잘 모르겠지만
맹세에 두기로 하지

2. 무슨 말인지
이해가 안 가는 걸

불필요한 전투를 피하고 싶다면 첫 번째를 선택하자.

가덴은 혼란의 도가니에 빠져있다

학원장파를 선택하면 전투에 들어간다

1층 로비의 행선지판 앞에는 후진과 라이진이 있다.

라이진: 오우! 돌아왔나!

스콜: 어떻게 된 거야 이게.

라이진: 처음에는 SeeD 사냥인가 뭐라고 했었는데! 지금은 가덴이 학원장파와 마스터파로 나뉘어서 싸우고 있다구!

후진: 원인불명곤혹(원인을 알 수 없어 곤란한 지경이야).

라이진: 풍기위원 입장으로선 울고 싶을 지경이야. 지금까지의 노력이 헛수고가 됐잖아!

스콜: SeeD 사냥이라니 그게 무슨 소리야? 시드 학원장은 무사한가?

라이진: 우리들은 아무 것도 모른다구.

스콜: 우린 시드 학원장에게 보고할 것이 있다. 여기는 위험해. 미사일이 날아올지도 모른다구.

라이진: 그렇다면 얼른 도망쳐야지!

후진이 라이진을 걷어찬다.

라이진: 오,오우! 혼자서 도망치는 건 비겁해! 모두에게 알려야지! 싸우고 있을 때가 아니야!

스콜: 우리들은 시드 학원장을 찾겠다.

후진: 주의!

라이진: 모든 시설이 전부다 전투가 치열해! 마스터파의 SeeD 사냥에도 주의하라구.

리노아: 그런데, 당신들은….

키스티스: 시드 학원장파? 마스터

파?

라이진: 우리들은 어느 쪽도 아니야! 우리들은 사이파파라구!

스콜: (…사이파는 마녀파라구. 너희들 그래도 괜찮은 거냐?)

대화가 끝나면 후진과 라이진은 모두에게 위험을 알리러 간다. 이제부터 1층의 전 시설을 모두 돌아다니며 시드 학원장 수색에 나서자. 각 시설에서는 마스터파와 학원장파가 대치하고 있으므로 학원장파를 도와 마스터파를 모두 해치워 주자.

위험에 처한 학원장파를 도와주자

도움을 받은 학원장파 생도들은 아이템을 주기도 한다

전 시설을 모두 돌고 다시 행선지판 쪽으로 돌아가다 보면 슈가 엘리베이터를 타고 올라가는 것이 보인다. 2층 교실 앞으로 따라가 보자.

슈: 당신들은 어느 쪽이지!?

스콜: 어느 쪽도 아니야. 시드 학원장에게 보고 할 것이 있다. 학원장은 어디 있지?

키스티스: 슈, 정말이야! 뭔지 잘 모르겠지만 이렇게 다투고 있을 때가 아니야.

슈: 키스티스가 그렇게 말한다면 믿고 싶지만…. 내가 전할게. 여기서 말해.

스콜: 이곳을 향해 갈바디아의 미사일이 날아올지도 몰라.

슈: 이곳으로!? 알았어. 학원장에게 전할게.

스콜: 학원장은 어디 있지?

슈: 학원장실이야. 도망간 것처럼 꾸미고, 아무 데도 가지 않았어. 가장 좋은 방법이지. 먼저 갈테니 바로 와.

슈를 따라 3층의 학원장실로 가서 시드를 만나보자.

스콜: 스콜반, 복귀했습니다.

시드 학원장: 미사일 얘기는 들었습니다. 피난명령을 내리려고 했지만 관내방송이 불가능해진 모양입니다. 슈 선배와 후진, 라이진이 모두에게 전하러 갔습니다. 그럼 여러분도 모두에게 사실을 알리면서 피난해 주십시오.

스콜: (피난이라고? 여러 가지 묻고 싶은 게 있다구요, 학원장님. 게다가, 그렇다…) 여러 가지 보고가….

시드 학원장: 무사히 다시 만났을 때 보고를 듣도록 합시다. 알겠지요?

스콜: (학원장님…)

시드 학원장: 맘에 들지 않습니까?

스콜: (어쩐지… 중도에 그만두는 것 같은…) 학원장님은 어떻게 하실 생각입니까?

시드 학원장: 나는 여기서 마지막까지 힘써 보겠습니다. 이곳은 나의 집이나 마찬가지인 곳이니까요.

리노아: 안돼요, 시드씨! 가덴은 다시 만들면 돼지만 시드씨는 한사람이잖아요!

키스티스: 시드 학원장님!

시드 학원장: 착각하지 마십시오. 시험해 보고 싶은 게 있습니다. 이 가덴을 지킬 수 있을지도 모릅니다.

시드 학원장은 걸음도 제대로 걷지 못하고 맥없이 쓰러진다.

스콜: (…이래서 뭘 어쩌겠다는 거지)

시드 학원장: 하하하… 역시 나이는 먹고 싶지 않군요.

스콜: 무슨 일을 할 생각입니까? 그 일, 제게 시켜주십시오.

시드 학원장: 왜 그렇게 하고 싶은 거지요?

스콜: (…왜? 잘은 모르겠지만 학원장이 실패할 것 같아서인가? 그뿐인가? 피난 명령따위 쓸모없으니까? 여기가 소중한 곳이라? …이유는…얼마든지 있어. 방법이 있다면 시도해 보고 싶어서? 여기가 내게 있어서도 집과 같은 곳이니까? …모두다 분명 내 마음이야. …이해시키기 귀찮군) …제 마음 따위 상관없다고 생각합니다.

시드 학원장: 키스티스의 보고대로군요. 자신의 마음이나 생각을 정리하거나 전달하는 걸 싫어하는 모양이군요.

스콜: (…귀찮아, 그런 거. 도대체 무슨 얘기지? 나에 대한 평가인가?) 학원장님! 어디로 가서 무엇을 하면 되는 겁니까!

시드 학원장: 이 건물은 원래 방공호였습니다. 그것을 개조한 것이 지금의 가덴입니다. (열쇠를 던지며) 그것은 엘리베이터의 록을 해제하는 열쇠입니다. 록을 해제하면 MD층으로 갈 수 있습니다. MD층의 최심부에는 어떤 제어장치가 있는 듯 합니다. 방공호 시절의 장치인 듯 합니다만 나는 한번도 본적이 없습니다. 물론 어떤 장치인지도 모릅니다. 다만, 방공호 때의 장치니까 미사일에 효과가 있을지도 모릅니다. 그것에 희망을 걸어보고자 하는것입니다.

스콜: (…믿음직스럽지 못한 얘기군. 하지만 아무 것도 하지 않는 것보다는 낫겠지) 알겠습니다. MD층 최심부에 가서 그 미확인 장치를 가동하겠

습니다.

시드 학원장: 부탁합니다, 스콜.

대화가 끝난 뒤 엘리베이터를 타고 내려가다 보면 갑자기 정전이 되면서 엘리베이터의 작동이 멈춘다. 그러면 동료들과 대화를 하면서 엘리베이터 내부의 이곳저곳을 조사해 보자. 그러면 바닥을 덮개를 열고 밖으로 빠져나갈 수 있을 것이다.

엘리베이터의 바닥을 열고 탈출한다

사다리를 타고 아래로 내려오다 보면 곧 엘리베이터가 다시 움직이기 시작한다. 간발의 차이로 위기를 모면하는 스콜 일행. 오일층에 도착하면 스콜이 속성공격(屬攻)의 정션에 대한 설명을 해준다. 실제로 이곳에는 화속성에 약한 적이 많으므로 무기에 화속성을 걸어두면 전투가 수월할 것이다. 밸브가 있는 방에서 밸브를 돌리는데 성공하면 아래로 내려가는 문이 열린다.

밸브를 조사한 뒤 □버튼을 연타한다

MD층을 내려오다 보면 바닥이 막혀 있어 더 이상 갈 수 없는 곳이 나온다. 이에 일행은 사다리를 타고 가서 방을 살펴보기로 하는데 선택문은 어느 것을 택해도 스콜이 가게 된다.

1. 어쨌든 가보는 수밖에…
2. 내가 살펴보고 올까…
3. 누군가를 보내서 살펴보게할까…

사다리를 타고 올라가다 보면 사다리가 쓰러지면서 어떤 방으로 들어가게 된다. 제어실로 보이는 그곳에서 스위치를 작동시키면 아래층을 차단하고 있던 막이 열린다. 창문에 걸쳐있는 사다리를 타고 다시 내려와 계속 해서 아래로 향하자.

스위치를 누르면 난간이 열린다

오일시퍼
(オイルシッパー)

오일시퍼는 생긴 것에 비해 민첩성이 상당히 높으므로 우선 슬로우를 걸어 시간을 좀 벌어두자. 그런 다음 화속성에 약한 점을 이용해 더블+파이가나 이프리트 등을 연속적으로 사용하면 큰 손실없이 제압이 가능할 것이다. 다만, 오일시퍼의 주특기인 오일샷은 자체 위력도 제법 있는데다 암흑효과를 가지고 있으므로 주의해야 한다.

화속성 마법으로 집중공격하자

사다리를 내려와 레버를 조사하면 셔터가 올라가고 최심부로 통하는 통로가 보인다. 그러나 통로를 향해 가다보면 오일시퍼 2마리가 나타나 일행을 공격해 온다.

오일시퍼를 물리치고 MD층 최심부로 들어가는 일행. 그 순간에도 갈바디아의 미사일은 바람 가덴을 향하고 있다.

바람 가덴을 향해 날아오는 미사일

MD층 최심부에는 커다란 동력기관 같은 것이 보인다. 앞에 있는 계기판을 이곳저곳 적당히 조사하다보면 장치가 가동되기 시작한다. 가덴은 그 자체로 하나의 이동 방공호였던 것이다.

미사일은 가덴을 빗겨 나가고…

위기를 모면한 바람 가덴

스콜 일행이 있던 제어실은 학원장실을 관통하여 그대로 브릿지가 되어있다. 일단 위기는 벗어났지만 아직 가덴의 컨트롤은 불가능

MD층

엘리베이터에서

밸브

MD층 최심부로

S : 세이브 포인트 D: 드로우 포인트

한 상태였다. 대화가 끝나면 2층의 갑판으로 나가보자. 갑판 입구는 2층 교실 앞 통로의 맨 끝에 있다. 하늘을 날고 있는 가덴의 멋진 모습을 감상할 수 있다.

가덴의 아름다운 전경!

갑판에서 들어오면 슈가 달려와 급히 학원장실로 오라고 한다. 조작불능의 바람 가덴은 바람시가로 접근하고 있었던 것이다.

시드 학원장 : 스콜! 조작이 듣질 않아요! 이대로는 바람시가와 충돌하고 맙니다!

리노아 : 큰일이야! 어떻게 안될까!?

키스티스 : 엣!? 서, 서둘러 회피하지 않으면

시드학원장 : 스콜, 어,어떻게든 좀 해볼 수 없을까요?

스콜 : (그건 내가 할말인데…)

리노아 : 스콜 부탁해!

키스티스 : 스콜!

스콜 : (어째서 내가…. 나 역시 알리가 없잖아) 제길!

스콜은 계기판을 아무렇게나 마구 조작해 본다. 하지만 그것이 효과가 있었는지 가덴은 방향을 돌려 바다로 향하기 시작한다.

아슬아슬하게 바람시가를 벗어나 바다로 진입하는 바람 가덴

키스티스 : 됐어! 피했다구!

리노아 : 꺄-아! 바, 바다! 바다야!

시드 학원장 : 여러분! 모두 어딘가 꽉 잡고 있어요!!

시드 학원장 : 휴우…. 여러분, 수고했습니다. 이로서 우리들은 살았다고 해석해도 되겠지요.

스콜 : …가덴은 어디로 향하는 걸까.

시드 학원장 : 조종방법을 모르는 동안은 파도치는 대로 바람가는대로…겠지요. 자, 어쨌든 시간만은 충분히 있을 것 같습니다. 앞으로의 일을 천천히 생각해 보기로 합시다. (잠시 썰렁한 분위기) 아하하하. 내 방이 없어져 버렸군요.

방으로 돌아온 스콜. 주변의 일과 셀피 일행에 대한 걱정으로 머릿속이 복잡한 듯하다.

스콜 : (가덴이 움직이고 몇 시간이나 흘렀을까? 마스터파가 풀어놓은 훈련용 몬스터와 MD층에 있던 몬스터들을 처리하고… 다음은 할 일이 없어. 아아, 시드 학원장에게 보고해야 하는데…. 여러 가지 물어볼 것도 있고…. 학원장도 큰일이군. 이 가덴의 컨트롤을 되돌려 놓을 수 있을까? …바다, 바다, 바다. 지루하고, 할 일 없고, 시간은 많고…. 남아도는 시간… 싫어… 여러 가지 생각이 머릿속에…. 셀피는 살아있을까? 보낸 게… 잘한 걸까? 젤, 아바인… 나를 증오하고 있을까? 마나… 그건 뭐지? 가덴에 미사일을 쏘다니, 왜일까. 사이파, 영영 돌아오지 않는 건가? 다음에 만나면… 복수해 주겠어…)

생각을 하다 잠이 든 스콜. 일어나 보면 리노아가 옆에 서 있다. 스콜은 리노아의 청에 따라 가덴을 안내해 주기로 한다. 행선지판 부근으로 가면 가덴교사가 마스터의 호출을 전달한다.

ガーデン教師
「マスター様がお呼びだ
至急「マスタールーム」まで来なさい」

마스터의 호출을 받는 스콜

엘리베이터를 타고 지하로 내려가 보자. 잠시 후 키스티스가 따라온다. (파티구성에 따라 다름)

키스티스 : 어디 가는 거야? …응? 나? 나는 시드 학원장을 찾고 있는데.

이때 안쪽에서 시드 학원장의 목소리가 들린다. 아무래도 마스터와 마찰이 있었던 모양이다.

시드 학원장 : 큭, 놔라! 아직, 얘기가 끝나지 않았어! 돈에 미친 더러운 바보 녀석! 당신에게 의논한 것이 잘못이었어! 시드는 말이야, 미래를 위해 뿌려진 씨앗이야! 그 미래가 바로 지금이라구! 그건 당신도 알고 있을텐데! 제길~! 과거로 돌아갈 수 있다면 10수년전의 내게 전해주고 싶어. 노그를 믿어선 안돼! 노그는 돈만 생각하고 있단 말이야!!

대화가 끝나면 시드에게 다가가 말을 걸어보자.

시드 학원장 : 스콜!? …보고 있었습니까?

스콜 : …예.

시드 학원장 : 어른이라고 해서 뭐든지 참을 수 있는 건 아닙니다. 자아, 돌아갑시다.

스콜 : (앗!) 학원장님, 보고할 것이 있습니다. 상황이 어지러워서 좀 늦어졌습니다.

시드 학원장: 그럼, 나중에 학원장실로 와 주세요.

시드와 노그 사이에는 어떤 관계가…?

시드가 사라지면 사무원이 말을 걸어온다.

사무원: 너희들은 갈바디아에서 돌아온 SeeD군?

스콜: …그렇습니다.

사무원: 드디어 온 건가. 마스터 노그님이 부르신다. 이쪽으로 와라…. 노그님께서 부르실 때는 3초이내에 오도록.

노그: 그워어…. 3초까지도 안돼.

사무원을 따라가면 그동안 베일에 싸였던 존재인 마스터 노그가 모습을 드러낸다.

스콜: (…이것이 가덴의 마스터? 이것이 가덴의 경영자? …사람이 아닌가? 우리들은 그러고 보면 아무 것도 모르고 있었어. ……충격이다)

노그: 그워어어… 너희들 마녀의 일 보고하라.

스콜: (어디서부터 얘길 꺼내야…)

사무원: 신속하게 보고한다. 결과가 우선, 경과는 간결하게 말이야.

스콜: …저희들은 마녀 이데아의 암살에 실패했습니다. (…한심한 보고군) 갈바디아 가덴에서 시드 학원장의 명령서를 확인하고 갈바디아 가덴 소속 아바인 키니아스를 멤버에 추가해 바람 가덴과의 공동명령 「마녀암살」의 수행에 임했습니다….

노그: 그워어어! 공동명령이라고!? 너희들은 속았다!

스콜: (속았다, 고!?) …의미를 모르겠습니다.

노그: 그워어어… 설명해 줘라.

사무원: 노그님은 갈바디아 가덴과 마녀가 손을 잡고 있다는 것을 전부터 알고 계셨다. 갈바디아 가덴의 마스터가 의논을 해왔기 때문이다.

스콜: 갈바디아 가덴의 마스터로부터…?

노그: 그워어어어…. 갈바디아 가덴의 마스터는 나의 수하인 도돈나다.

사무원: 그렇다, 마녀와 가덴은 여러 가지로 인연이 있다. 따라서 마녀는 틀림없이 각지의 가덴을 자신의 것으로 하려 들 것이다. 그래서 노그님은 갈바디아 가덴에 전령을 보냈다. 이 기회에 마녀를 해치워 버리라고 말이다. 방법은 암살이 최선이라고 생각되었다. 그러나….

노그: 그워어어! 교활한 도돈나는 만일의 경우에 대비해서 너희들을 암살에 이용한 것이다. 나의 지시로 한 것이라고 발뺌하기 위해서. 교활한 놈.

스콜: 그 명령과 바람 가덴은 관계가 없다. …그런 겁니까?

사무원: 작전실행전에 우연히 나타난 너희들이 이용되었다. 그러나 작전은 실패. 마녀는 살아있다. 그리고… 우리의 예상대로 마녀는 복수를 해 왔다. 아마 미사일도 마녀의 보복이겠지. 어떻게든 마녀의 분노를 가라앉히지 않으면 안돼.

스콜: 잠깐만. 그건….

사무원: 그를 위해서는 암살의 관계자를 마녀에게 바쳐 바람 가덴의 성의를 보여줄 필요가 있었다.

노그: 그워어어! SeeD의 목을 바쳐 마녀에게 복종하는 척 하는 것이다!

스콜: 그런…. 어째서 마녀와 싸우지 않는 겁니까!? 우리들이 매일같이 받고 있는 훈련은 뭘 위한 겁니까!?

노그: 뭐라고!? 마녀에게 진 주제에! 건방지게 지껄이지 마라!

사무원: 시드 학원장도 같은 얘길 하고 있었지….

사무원: 이, 이봐.

노그: 그워어어어! 시드라고!? 바보 같은 시드녀석이 SeeD를 마녀토벌에 내보냈다. 실패하면 어떻게 할건가? 이 가덴은 끝장이야. 나의 가덴! 나의 가덴은 끝이다! 시드 그 바보녀석 용서하지 않겠다. 가난한 시드에게 가덴 건설 자금을 내 준걸 잊었나!? 오오 SeeD의 목과 함께 녀석의 목도 함께 마녀에게 보내야 했어. 시드를 잡으라고 명령했더니 생도 녀석들은 시드편에 섰다! 그워어어! 그워어어어! 나의 가덴인데도 말이다!

스콜: 아니야! 당신만의 것이 아니야.

노그: 그워어어어! 그럼 뭐냐!? 시드 학원장과 마녀 이데아의 것인가!? 그 부부의 것인가!?

스콜: 뭐라고!? (학원장과 이데아가 부부!? …어떻게 된 건지?)

노그: 그워어어어… 이제 알았다. 시드와 이데아는 내게서 가덴을 가로챌 셈이다. 너희들도 시드의 수하. 용서하지 않겠다.

리노아: 스콜!!

노그는 해명할 틈도 주지 않고 갑자기 일행을 공격해 온다.

노그는 자신의 안위만을 생각한다

노그를 쓰러뜨리긴 했지만 아직도 이해할 수 없는 일들이 수없이 남아 있다. 스콜은 이 모든 의문을 풀기 위해 우선 학원장을 만나보기로 한다. 엘리베이터를 타고 1층의 보건실로 가보자.

노그(ノーグ)

노그의 좌석 좌우로 보이는 두 개의 구슬은 시간이 지나면 색깔이 변하는데 이것이 황색을 거쳐 적색이 되면 각각 마법을 사용하게 된다. 따라서 이 구슬을 계속 공격해서 청색이 유지되도록 해야 하는 것이다. 스콜을 제외한 나머지 두 명이 구슬을 맡고 스콜이 노그를 공격하는 패턴을 사용하면 효과적이다. 노그의 좌석에는 덮개가 있으므로 우선 그것을 파괴한 뒤 노그를 공격하도록 한다. 또한 노그는 G.F 리바이어선을 가지고 있으므로 잊지 말고 드로우해 두자.

공격을 맡는 오른쪽 구슬의 색깔에 특히 주의하자

카도와키: 학원장에게 용무라도?

1. 나중에 만나지요

2. 만나고 싶습니다

카도와키: 음, 지금 학원장은 말이야….

시드 학원장: 카도와키씨, 이제 괜찮습니다.

카도와키: 정말로 괜찮은 거요?

시드 학원장: 예. 이제 충분히 울었습니다.

카도와키: …무리하면 안돼요. 사정이 좀 있어.

회복실 안으로 들어가 학원장을 만나보자.

시드 학원장: 여러분한테는 부끄러운 모습을 많이 보이는군요. 자, 무슨 얘기를 할까요?

1. 보고하고 싶다

2. SeeD의 진짜 의미

3. 마녀 이데아에 관해

4. 마스터 노그에 관해

5. 앞으로의 일

(보고한다)

시드 학원장: 아, 그럴 것 까진 없습니다. 대충 무슨 일이 있었는지 상상이 되니까요.

(SeeD의 진짜 의미)

스콜: …시드의 진정한 의미가 뭔지 가르쳐 주십시오.

시드 학원장: …SeeD는 SeeD. 바람 가덴이 자랑하는 용병. 아니 아니, 여러분은 뭔가 눈치챈 모양이군요.

스콜: (…나는 항상 아무 것도 몰라)

시드 학원장: SeeD는 마녀를 물리칩니다. 가덴은 SeeD를 키웁니다. SeeD가 각지에 파견되는 것은 마녀를 쓰러뜨릴 날에 대비한 훈련같은 것입니다. 하지만 마녀가 세계에 공포를 가져오는 존재가 된 지금, SeeD의 진짜 싸움이 시작되었다고 할 수 있겠지요.

(마녀 이데아에 관해)

스콜: 마녀 이데아에 관한 것을 알려 주십시오. 학원장님의 부인이라고 들었습니다.

시드 학원장: …그렇습니다. 이데아는 어린 아이때부터 마녀였습니다. 나는 그걸 알면서도 결혼했습니다. 행복했습니다. 둘이서 힘을 합해 일했습니다. 무척이나 행복했지요. 어느 날 이데아가 가덴을 만들어 SeeD를 키우겠다는 얘기를 꺼냈습니다. 그 계획에 나는 푹 빠져 있었지만 SeeD의 목적만은 마음에 걸렸습니다. 이데아와 SeeD가 싸우게 되지는 않을까 하고. 이데아는 웃으며 말했습니다. 그런 일은 절대로 없을 거라고. 그런데….

(마스터 노그에 관해)

스콜: 마스터 노그에 관해 말씀해 주십시오.

시드 학원장: 그는 슈미족 사람입니다. 일족의 이상한 자라고나 할까요. 내가 가덴 건조자금을 모으기 위해서 돌아다니고 있을 때 알게 되었습니다. 가덴 건설에 관심을 표했고 우리들은 의기투합… 결국 그의 돈으로 가덴은 완성되었습니다. 그런데, 가덴의 유지에도 막대한 자금이 필요했습니다. 우리는 그 돈을 충당하기 위해 SeeD의 파견업무를 시작한 것입니다. 노그의 돈을 모으기 위한 아이디어는 모두 맞아 떨어졌습니다. 막대한 돈이 가덴으로 유입된 것이지요. 그리고 가덴은 점차 변해갔습니다. 애초의 이상은 간 데 없고, 진실은 모두 뒤덮여…. 이 정도면 됐겠지요? 확실한 태도를 보이지 못했던 내가 가장 나빴으니까….

(앞으로의 일)

스콜: 앞으로 가덴은 어떻게 되는 겁니까?

시드 학원장: 우선, 이 표류상태를 빨리 끝내고…. 그 다음은… 가덴과 SeeD. 본연의 모습으로 돌아간다면 좋겠습니다만….

시드의 입을 통해 지금까지의 의문이 상당히 풀린다

시드에게 이야기를 모두 들었으면 보건실을 나가자. 행선지판 앞

을 지나다보면 슈가 뛰어오며 학원장을 찾는다. 대화가 끝나면 2층 갑판으로 가서 사태를 확인해 보자. 접근해 오는 갈바디아의 배에는 흰옷의 SeeD들이 타고 있었다.

이데아의 SeeD: 시드 학원장 계십니까!!!

스콜: 학원장은 없다. 너희들은… 갈바디아의 배인가?

이데아의 SeeD: 우리들은 SeeD! 이것은 이데아의 배! 우리는 마녀 이데아의 SeeD!

스콜: (…시드!?)

이데아의 SeeD: 그쪽으로 가겠습니다! 무기는 가지고 있지 않습니다!

이데아의 SeeD들이 갑판쪽으로 건너오자 스콜 일행은 전투자세를 취한다.

이데아의 SeeD: 우리에겐 싸울 의사가 없습니다. 시드 학원장께 드릴 말씀이 있습니다. 시드 학원장은….

시드 학원장: 여기 있습니다.

이데아의 SeeD: 시드씨. 엘오네를 데리러 왔습니다. 이곳은 이제 안전하지 못 하지 않습니까?

시드 학원장: …그렇습니다. 유감스럽지만 분명 그런 것 같군요.

스콜: (엘오네? 그 윈힐의 엘오네인가?)

시드 학원장: 스콜. 그대는 엘오네를 알고 있을 겁니다. 가덴 어딘가에 있을 터이니 이곳으로 데리고 와 주지 않겠습니까?

마녀의 SeeD에 엘오네까지?

스콜: (근데 이 녀석들은 뭐지? 무슨 관계일까?)

시드 학원장: 스콜?

스콜: …알겠습니다.

지금은 라그나도 아닌데 갑자기 엘오네라니… 스콜은 이해가 잘 가지 않는 모양이다.

키스티스: 스콜, 엘오네라면, 그 엘오네? 라그나가 귀여워하던 그 아이지?

스콜: 아, 아마 그럴 거야.

키스티스: 어디 있는지 알고 있어? (스콜은 고개를 젓는다) 그럼, 흩어져서 찾아보자.

리노아: 그런데 스콜, 엘오네는 어떤 사람이야?

스콜: 저쪽 세계의 등장인물이야.

대화가 끝나고 두 사람이 사라지면 엘오네를 찾아나서자. 엘오네는 1층의 도서관에서 만날 수 있다. 태연하게 스콜을 맞는 엘오네.

엘오네: 무슨 일이야, 스콜?

스콜: 혹시… 엘오네?

엘오네: 맞아, 엘오네.

스콜: 당신이 엘오네? 그, 엘오네? (어떻게 된 일이지?) 라그나를… 알고 있지?

엘오네: 알고있어. 정말로 좋아하는 라그나 아저씨.

스콜: 가르쳐 줘! 그건, 뭐지?

엘오네: 미안해, 스콜. 잘 설명하기가 어려워. 하지만, 한가지. 그건 「과거」야.

스콜: (…역시 과거를 보고 있던 건가)

엘오네: 과거는 바꿀 수 없다고 사람들은 말하지. 하지만, 역시 가능성이 있다면 시도해 보고 싶은 거 아니겠어?

스콜: (과거를 바꾸고 싶다고? 진심으로 하는 얘긴가? 바보같은…) 당신이 하고 있는 건가!? 당신이 저쪽 세계에 우리들을 데리고 가는 건가!?

엘오네: 미안.

스콜: (…또야. 또다시 알 수 없는 일 때문에 나는 혼란에 빠진다) 어째서 나냐고!? 나는 지금의 나의 일만으로도 힘에 벅차! 나를, 나를 끌어들이지 마!

엘오네: 미안.

스콜: 나를… 나를 의지하지 마.

슈: 스콜, 엘오네는 찾았어?

엘오네: 저… 나예요.

슈: 괜찮아?

스콜: (엘오네가 속삭인 말은…. 기댈 수 있는 건 너 뿐이야, 였다. 어째서 사람은 남에게 의지하는 거지? 자기 일은 스스로 어떻게든 하면 되잖아. 나는 지금까지 누구에게도 의지하지 않고 살아왔어. 힘든 일도 괴로운 일도 모두 삼켜버리고 그렇게 살아왔어. …분명 어렸을 때는 자기 혼자 사는 건 무리였어. 여러 사람에게 의지해 왔지만…. 그건 인정해도 좋아. 여러 사람들이 있었기 때문에 지금의 내가 있어. 지금은 혼자서도 문제없어. 살아가는 수단도 몸에 익혔어. 이제 어린애도 아니니까 뭐든 알고 있어…. 거짓말이야. 나는 아무 것도 몰라서 혼란스러워 하고 있어. 아무에게도 의지하지 않고 살아가고 싶어. 그러려면 어떻게 해야 하는 거지? 가르쳐 줘… 누군가 가르쳐 줘. 누군가? 결국… 나도 누군가에게 의지하는 건가?)

어린 스콜: …누나. 나… 외톨이야. 하지만… 열심히 하고 있어. 누나가 없

마녀의 SeeD와 함께 떠나는 엘오네

스콜은 자신의 어린 시절을 회상한다

어도 괜찮아. 뭐든지 혼자서 할 수 있게 될거야.

핏셔맨즈 호라이즌 (フィシャーマンズ・ホライゾン)

스콜이 눈을 떠보면 리노아가 산책을 가자고 한다. 밖으로 나와 산책을 하고 있으면 가덴이 핏셔맨즈 호라이즌(이하 F.H)에 충돌하는 장면이 나온다.

F.H.에 충돌하는 바람 가덴

곧이어 시드 학원장의 호출을 받고 브릿지로 향하는 스콜. 시드 학원장은 파티를 이끌고 F.H.에 상륙하여 그쪽 책임자에게 충돌에 대해 사죄하고 적의가 없음을 전하라는 임무를 부여한다. 브릿지 밑에서 기다리고 있는 일행과 합류하여 2층 갑판으로 나가자. 그곳에 와있던 F.H.의 주민들은 가덴 측에 전의가 없음을 알고 각자 수리 작업에 들어간다. 이야기를 들어보면 이곳 사람들은 싸움을 매우 싫어하는 모양이다. 크레인을 타고 내려가 이곳의 우두머리인 역장의 집으로 가보자.

도프역장: 암게. 단도직입적으로 말하겠는데… 언제 나가는 건가?

스콜: (정말 갑작스럽군)…가덴이 움직일 수 있게 되면 당장이라도 나가겠습니다.

도프역장: 예정은 서 있나?

스콜: …아닙니다. 가덴이 어떤 구조로 작동하는 건지 조차 모르고 있습니다.

도프역장: 이 마을에서 기술자를 보내지. 그들이라면 수리나 정비가 가능할걸세. 어떤가?

스콜: (가덴에 외부인을 들여보낸다? 나 혼자선 결정할 수가 없군)

도프역장: 자네들한테 결정권이 없다면 상의를 하고 오게.

리노아: 저… 왜 그렇게 빨리 내보내고 싶어 하시는 거죠?

스콜: (뭔가 사정이 있겠지. 아무래도 상관없잖아)

도프역장: 그쪽은 무장집단이야. 무력에 의한 해결이 기본 아닌가? 우리의 방식과는 맞지가 않는 거지.

플로역장: 우리들은 믿고 있어요. 대화로 해결할 수 없는 일은 없다고 말이죠. 서로 이해한다면 싸움같은 건 필요없잖아요?

스콜: (…옳은 말이야. 졸리울 정도로 옳은)

도프역장: 폭력은 폭력을 부르네. 그렇기 때문에 자네들이 여기 있는 걸 원치 않는 걸세.

스콜: 가덴으로 돌아간다.

스콜은 기술자 지원문제를 의논하기 위해 일단 가덴으로 돌아가기로 한다. 역장의 집을 나와 통로를 올라가다 보면 갈바디아군이 왔다는 소리가 들린다. 일행이 가보려 하지만 도프역장은 대화로 해결하겠다며 자신이 나선다. 철길을 따라 작업장으로 가보자. 그곳에선 아니나다를까 역장이 갈바디아군의 사관과 대화를 하고 있다.

스콜: (아…)

키스티스: 지금 나서는 건 폐가 될지도.

스콜: (갈바디아 군의 목적이 가덴이라면 할아버지하고는 관계없을 거야…. 무슨 얘길 하고 있는 거지?)

도프 역장: …글세, 몇 번이고 말했잖아? 이 마을에 엘오네라는 여자는 없어.

스콜: (엘오네!?)

갈바디아병: 마을에 불을 지르겠다.

도프 역장: 저, 정말이야! 엘오네 따위 모른다구!

갈바디아병: 여자가 있든 없든 마을에는 불을 지른다. 이데아님의 명령이니까 말이야.

도프 역장: 부, 부탁이야, 그만둬!!

갈바디아병: 당신부터 시작할까?

도프 역장은 갈바디아 병과 대

태양열 집열판 가운데 보이는 것이 역장의 집이다

역장은 평화 맹신자(?)였다

위험에 처한 역장을 구해주자

핏셔맨즈 호라이즌

S : 세이브 포인트 D: 드로우 포인트 A : 스토리 진행 포인트

역장의 집

역

작업실

아이템 숍과 여관

정션 숍

화를 시도하다가 오히려 위험한 지경에 처하고 만다. 일행이 역장을 구하러 나서면 갈바디아 병은 BGH251F2 (통칭 아이언 크래드)를 부른다. 갈바디아 병사들을 해치우면 잠시 후 아이언 크래드가 나타난다.

BGH251F2
다소 파워가 올라가긴 했지만 기본적인 공략법은 미사일 기지에서와 동일하다. 뇌, 수, 지 속성에 약하므로 해당 마법이나 G.F를 집중적으로 사용하자.

파괴된 아이언 크래드는 바다로 굴러 떨어진다. 그런데 잠시 후 물에서 꾸역꾸역 기어 나오는 것은 놀랍게도 셀 피를 선두로 한 미사일 기지 팀이었다.

셀피: 스콜!!

스콜: (…무사해서 다행이야. 잘 됐어… 정말로) 어서 와, 셀피. 젤, 아바인. 또 만나서… 반갑다.

아바인: 그런데 말이야~, 가덴은 어때?

스콜: (많은 일이 있었지만…) 가덴은 무사하다.

셀피: 해냈어~!!

스콜: 너희들은… 어쩌다가 이렇게?

키스티스: 스콜, 보고는 나중에 천천히 듣는 게 어때?

스콜: (…그도 그렇군) 키스티스, 리노아. 셀피 일행을 가덴으로 안내해줘. 나는 좀더 마을을 살펴보고 갈게.

아이언 크래드 안에서…!?

일행이 가덴으로 떠나고 나면 리노아가 무슨 할 말이라도 있는 듯 자리에 남아 있는다. 가까이 가서 말을 걸어보자.

리노아: 아까, 셀피 일행한테 어서 와, 만나서 반갑다고 그랬지?

스콜: (응?)

리노아: 스콜의 말답지 않았지만, 그래도… 정말 상냥했어.

스콜: (그건…)

1. 책임감 때문에 말이야
2. 정말로 그렇게 생각했어
3. 그냥 말해본 것 뿐이야

스콜: 그렇게 생각했기 때문에 말한 것 뿐이야. …미안하군.

리노아: 그건 미안해 할 게 아니야! 동료들을 걱정했었잖아? 모두 소중한 친구들이야.

스콜: (…그렇게 되는 건가)

리노아: 저말이야, 스콜. 만약에….

스콜: (만약 나였더라도 그렇게 생각했을 거냐고?) 그건 그렇게 돼 보지 않으면 알 수 없어.

리노아: 아, 내가 말하려던 걸 눈치챘어?

스콜: (…빤히 보이잖아)

리노아: 왠지 기쁜걸~.

스콜: (또 요란스럽게…)

리노아: 그럼 나중에 봐, 스콜!

리노아가 기지팀인 경우 대화 이벤트가 발생한다

리노아가 가고 나면 옆에 있는 도프 역장에게 말을 걸어보자.

도프 역장: 목숨을… 살려주었군.

스콜: 폐가 됐나요?

도프 역장: 그렇진 않아. 하지만, 고맙다는 말도 하진 않겠네.

스콜: 답례같은 건 필요없습니다. 다만…. (다만… 뭐지?)

1. 우리의 입장을 이해해 줬으면 한다
2. 피곤해… 그만두자

스콜: 우리들의 입장도 좀 이해해 주십시오. 단순히 전투를 좋아하는 사람이 아닙니다.

도프 역장: 호오?

스콜: (이런 얘기 질색이야…. 뭐라고 하면 좋지…)

1. 역시 그만두자
2. 뭔가 이야기해 보자

스콜: 설명하기 어렵지만. 말씀하시는 것처럼 대화로 서로 이해해서…. 그래서 싸울 필요가 없어진다면 정말 좋은 일이라고 생각합니다. 하지만, 자신들의 사정을 설명하는 것은 시간이 아주 많이 걸립니다. 상대에게 듣고자 하는 생각이 없다면 더욱 그렇습니다. 싸움으로 단숨에 승부를 지으려는 상대와 서로 이해한다…. 이건 정말로 시간이 걸리는 문제라고 생각합니다. 그러니까 역장님. 역장님 같은 사람들이 천천히 생각할 수 있도록. 사람들에게 방해물이 생기지 않도록…. 우리들 같은 인간이 필요하다고 생각합니다. 우리 같은 사람들이 어디선가 싸우고 있는 겁니다. 때때로 기억해 주십시오.

마을을 한 바퀴 둘러보았으면 보고를 위해 가덴으로 돌아가자. 리프트를 타고 올라가면 아바인이 말을 걸어온다.

아바인 : 시드 학원장이 허락해서 가든을 수리할 사람들을 들여보냈어.

스콜 : 그래.

아바인 : 저 말이야~?

스콜 : 뭐지?

아바인 : 그… 뭐냐. F.H. 사람들 솜씨가 좋은 것 같으니까 말이야~. 고치고 싶은 게 있으면 하는 김에 같이 좀 부탁해도 괜찮을까?

스콜 : (…?) 가든 수리에 지장이 없다면 좋을 대로 해…. 너무 무리한 부탁은 하지 말고.

아바인 : 그야 당연하지. 맡겨두라구.

대화가 끝나고 조금 걷다보면 스콜이 다시 입을 연다.

스콜 : (…?) 어째서 따라오는 거지?

아바인 : 셀피가 기운이 없는 것 같아~. 너는 모두의 리더니까 기운을 북돋워 주는 것도 역할의 하나잖아? 넌 그런 거 거북해 하는 것 같아서 말이야. 내가 힘을 빌려주겠다- 뭐 그런 얘기지.

스콜 : 셀피는 어디 있지?

아바인 : 학원제 무대쪽에 있을 거야.

교정으로 가보면 엉망으로 부서져 있는 무대 앞에 셀피가 서있다.

셀피 : 너무해~ 이건.

스콜 : 가든이 움직이고 F.H.에 부딪치기도 하고…. 많은 일이 있었거든.

셀피 : 여기서 밴드가 연주하는 걸 보고 싶었는데. 멤버도 찍어둔 사람이 몇 명 있었다구…. 아~아.

스콜 : (기운이 빠져 있군, 정말)

1. (위로해준다)

2. (아바인에게 맡긴다)

스콜 : 기운내라구

셀피 : 고마워 스콜. 하지만 너처럼 무관심한 사나이한테 위로를 받다니 의외인걸~. 그렇게 기운 없어 보이는 거야, 난.

스콜 : (…나는 무관심한 게 아니야. 보통사람들 같이 의견도 생각도 가지고 있다구. 하지만… 어쩔 도리가 없는 일은 아무래도 상관없는 경우가 많잖아? 게다가 다른 사람하고 말하는 건 귀찮고. 그러니까…)

셀피 : 아, 또 뭔가 생각하고 있어~? 하지만, 말하진 않겠지~.

스콜 : …미안하군. (네 얘길 하고 있는 거야. 나는 좀 내버려 둬)

셀피 : 난 괜찮으니까 말이야. 스콜도 기운 내~!

스콜 : 아바인 키니아스. 여기는 너한테 맡기겠다.

아바인 : 응!?

이 때 시드 학원장이 관내 방송으로 스콜을 호출한다.

스콜 : (이번엔 또 뭐지?)

셀피 : 기운 빠져 있어도 별 수 없지~.

아바인 : 그래, 셀피. 즐거운 일을 하자구~.

셀피 : 즐거운 일이 뭔데?

아바인 : (힘내라, 아바인) 그들한테 부탁하자구, F.H.사람들한테. 그 사람들 가든을 고치고 있잖아? 그렇다면 이런 무대 고치는 정도는 식은 죽 먹기 아니겠어?

셀피 : 그럴까? 해 줄까~?

아바인 : 걱정하지 말라구. 그들을 설득하는데 나도 도와줄게.

셀피 : 그렇다는 얘기는!

아바인 : 셀피 프로듀스의 밴드가 무대에 설 수 있다는 거지.

셀피 : 좋아~! 그럼 곧바로! 멤버를 모으러 가기로 할까!

아바인 : (좋은 예감~! 이건~ 잘 될지도)

실의에 빠진 셀피를 위로한다

한편, 스콜은 시드 학원장과 대화를 하고 있다.

스콜 : …보고는 이상입니다.

시드 학원장 : …그렇습니까. 아까 셀피의 보고도 받았습니다. 그쪽도 힘들었던 모양이더군요. 셀피는 보고를 일기로 적어 공개하겠다고 했으니 아직이라면 그대로 읽어두는 게 좋을 겁니다.

스콜 : 그러고 보니…. 나타난 갈바디아군의 목적은 엘오네를 찾는 것 같았습니다. 마녀 이데아의 명령인 듯 합니다. (엘오네에게는… 사람의 과거를 체험하게 하는 능력이 있어. 마녀 이데아도 그 힘을 노리고 있는 걸까? 달리 이유가 있는 건가…)

시드 학원장 : 마녀 밑으로 들어간 갈바디아군이 F.H.에 나타나 엘오네의 행방을 찾고 있다… 그런 얘기군요.

스콜 : 엘오네 수색의 결과에 관계없이 마을을 파괴하라는 명령도 받은 것 같습니다.

시드 학원장 : 마을을 불태워 버리는 것은 엘오네가 있을 곳을 없애려는 의도겠지요.

스콜 : (…과연)

시드 학원장 : 엘오네를 찾을 때까지 마녀는 전세계를 돌아다니며 같은 일을 반복하겠지요. 더 이상 망설이고 있을 수는 없습니다.

스콜 : (…마녀를 물리치라는 건가)

시드 학원장 : 여기는 학원장 시드입니다. 여러분에게 공지사항이 있습니다. 앞으로 여러분의 생활에 관한 중요

한 공지입니다. 가덴은 이동장치의 복구작업중에 있습니다. 이 작업이 끝나는 대로 우리는 F.H.를 떠나 여행을 떠납니다. 이 여행은 마녀를 쓰러뜨리기 위한 여행입니다. 가덴은 마녀토벌의 이동기지가 됩니다. 가덴의 운영은 지금까지와 마찬가지로 나와 직원이 중심이 되어 해나갈 것입니다. 그러나, 이 여행은 싸움을 위한 것입니다. 싸움에는 우수한 리더가 필요합니다. 나는 학원장으로서 여러분의 리더로 SeeD 스콜을 지명했습니다. 앞으로 가덴의 행선지 결정이나 전투시의 지휘를 맡는 것은 스콜입니다.

스콜 : (…설마)

시드 학원장 : 모두, 잘 부탁드립니다.

스콜 : (…이런 법이 어디 있어)

시드 학원장 : 이 결정에 의견이 있는 직원, 생도는 나에게 직접 말씀해 주시기 바랍니다.

스콜 : (내 의견은 어떻게 되는 거야…)

시드 학원장 : 스콜, 잘 부탁합니다. 이것은 그대의 운명입니다. 마녀토벌의 선두에 서는 것은 그대의 숙명입니다.

스콜 : 나의 인생이 처음부터 정해져 있던 것처럼 말하지 말아 주세요!!!

대마녀전을 선언하는 시드 학원장

대마녀전 선언과 함께 스콜은 자신의 의지와 상관없이 바람 가덴의 리더가 된다. 방에서 고민에 빠져있는 스콜.

스콜 : (…마녀와 싸우는 건 좋다. 내가 SeeD로 있는 이상 그건 피할 수 없어. …응? SeeD로 있는 이상? SeeD를 그만 둬? 그만둔 다음엔 어떡하지? 나한테 뭐가 남지? …생각하고 싶지도 않아. …넘어가자. 학원장의 말대로 하는 수밖에 없어. 가덴을 지휘해서… 마녀를 쓰러뜨린다. 전투는 그렇다치고 다른 사람들을 돌보는 건…. 한시라도 빨리 마녀와 전투를 해서 끝내는 수밖에 없겠군. …!? 마녀는 시드 학원장의 부인이잖아? 그 사람을 죽이라는 명령인가? …그런 명령을 내리는 건 대체 어떤 기분일까?)

스콜이 고민에 빠져있는 동안 아바인과 셀피는 콘서트를 위한 준비를 하고 있다.

아바인 : 여러분. 이쪽이 프로듀서인 셀피.

셀피 : 에헴, 잘 부탁합니다! 이번 콘서트는 스콜의 지휘관 취임축하를 겸한 것으로, 친구로서 이 연주를 그에게 선물하고 싶다고 생각하고 있습니다.

키스티스 : 재미있을 것 같아.

젤 : …그런데, 연주자는 누구지?

아바인 : 다 있잖아, 여기.

젤 : 어디어디?

키스티스 : 설마… 우리들? …할 수 있을까?

리노아 : 해보지 않고는 모르는 거야.

셀피 : 어쨌든 악기와 악보를 준비했으니까 4명이 멤버를 짜라구.

리노아 : 재밌겠다~.

셀피 : 아, 미안. 리노아는 멤버가 아니야.

리노아 : 에, 나만 빼놓는 거야?

셀피 : 아니, 리노아 한테는 더 중요한 역할이 준비되어 있으니까.

젤 : 그럼 이제 어떻게 하지? 악기만 덜렁 던져 준다고 해도 아무 것도 할 수가 없잖아?

셀피 : 응~ 실은 그래서 함께 의논을 할 생각이야. 난 전학와서 이 이벤트를 이어받았잖아. 전에 맡았던 사람이 추천하는 악보가 있었는데 가덴 격돌시의 혼란으로 온통 뒤섞여 버렸거든. 4개의 파트로 된 악곡인데 지금 여긴 8개의 보면이 있어.

젤 : 그게 무슨 얘기야?

아바인 : 다시 말해서, 8개의 파트중 4개를 골라 연주하면 제대로 된 곡이 된다는 거야. 하지만 잘못된 파트를 고르면 이상한 곡이 돼버리지.

셀피 : 지금부터 모두에게 악기를 하나씩 주고 연주를 시켜볼테니까. 하나씩 들어보고 아바인이 정답을 고르는 거야.

아바인 : 바로 시작하자구.

악기는 다음의 8가지이다. 이들 악기를 연주시켜 보고 같은 풍으로 4개를 고르면 되는 것이다.

악기의 종류

- 기타(ギター)
- 섹스폰(サックス)
- 일렉트로닉 기타(エレキギター)
- 피아노(ピアノ)
- 피들(フィドル)
- 플룻(フルート)
- 일렉트로닉 베이스(エレキベース)
- 탭(タップ)

곡은 밝은 분위기와 잔잔한 분위기의 2곡이 있는데 곡의 선택에 따라 콘서트 때 대화내용이 달라진다. 여기서는 밝은 곡으로 가기로 한다. 악기의 조합은 기타, 피들, 플룻, 탭이 밝은 곡이고 일렉트로닉 기타, 일렉트로닉 베이스, 섹스

어느 쪽이든 분위기만 통일되면 OK!

폰, 피아노가 잔잔한 곡이다. 연주는 누가 어느 것을 해도 상관없다.

한편 방에서 고민에 빠져 있던 스콜은 동료들의 기색을 살피러 자리에서 일어난다. 밖으로 나가보면 통로에서 리노아가 기다리고 있다.

리노아 : 무시하는 건가. 안녕?

스콜 : (뭔가 어떻다고)

리노아 : 아, 우울해 보이는 얼굴. 미안하군 이라고는 하지마. 그 말이 나오면 대화가 끊어지니까.

스콜 : (…미안하군)

리노아 : 콘서트에 같이 가자.

스콜 : (…그럴 기분)

1. …이 아니야

2. 은 아니지만…

스콜 : …가지.

리노아 : 좋아~!

콘서트장 앞에 선 두 사람. 옆에 있는 아바인에게 말을 걸어보자.

아바인 : 욧, 두 사람! (분위기 좋지 않아~? 두 사람의 추억만들기에 딱 좋은 장소가 있어)

스콜 : (추억만들기…)

아바인 : (무대 옆에 좋은 장소를 맡아 두었어. 표시로 오래된 잡지를 놓아 두었으니까. 두 사람이 쓰라구. 답례 같은 건 필요 없어. 우리의 리더에게 소용이 된다면 그걸로 족해~)

스콜 : (너, 마음쓰는 거냐?) 기회가 있으면 사용하도록 하지.

아바인 : 우리들이 가면 교대해 줘~.

통로앞에 서 있는 아바인에게 말을 걸면 셀피를 먼저 내려보내고 자신도 내려간다. 이제 무대로 가보자. 멤버들의 축하 멘트가 끝나면 이윽고 멋진 연주가 펼쳐진다.

감동의 무대~

무대를 적당히 감상했으면 무대 오른쪽의 공간으로 가보자. 그곳에는 아바인이 말한 잡지가 놓여 있을 것이다.

스콜 : (아바인이 말한 게 여기군)

리노아 : 아… 야한 책이 떨어져 있네.

스콜 : (아바인… 뭘 생각하고 있는 거야) 할 얘기가 있잖아? 여기서 하는 게 어때? (보도 끝에 걸터 앉는다) 무슨 얘기야?

리노아 : 스콜, 가덴의 지휘를 맡게 되었잖아. 분명 많이 힘들거야.

스콜 : (…부담을 줄 생각인가)

리노아 : 괴로운 일이라든가 한숨이 나올 때라든가 여러 가지 일이 일어날 거라고 생각해. 하지만 스콜은 그걸 전부 끌어안고서 말없이 고민할 거라는 얘길 했었어.

스콜 : (모두 모여서 내 얘기를?)

리노아 : 모두 스콜 흉내를 잘 내. 나도 할 수 있을 정도니까. 눈썹 사이에 주름을 지게해서, 이렇게…. (스콜을 따라한다)

스콜 : 난 돌아가겠어.

리노아 : 아니야! 미안해! 모두들 함께 얘기했던 것은… 그러니까. 스콜이 생각하고 있는 일, 혼자서는 결론이 나오지 않을 것 같은 일…. (스콜을 밀어 떨어뜨린다)

스콜 : !!

리노아 : 뭐라도 좋아! 그래, 아무 거라도 괜찮다구. 아무 거라도 좋으니까 좀 더 우리에게 말을 해달라는 거야. 우리들이 도움이 될 수 있는 일이 있으면 의지하고 의논하라는 거지. 그렇게 해 준다면 우리도 지금까지 이상으로 더 열심히 할텐데하고 키스티스 일행이랑 얘기했어.

스콜 : (남에게 의지하면… 언젠가 괴로워 져. 언제까지나 함께 있을 수 있는 게 아니야. 자신을 믿어주는 동료가 있고 신뢰할 수 있는 어른이 있고…. 그건 정말 기분 좋은 세계지만 그것에 익숙해지면 큰일이야. 어느 날 갑자기 기분 좋은 세계로부터 쫓겨나 모두 사라지고…. 알고 있어? 그건 정말로 외롭고… 그건 정말로 힘들고…. 언젠가 그런 때가 와 버리는 거야. 다시 일어서는 건 힘들다구. 그렇다면…. 그렇다고 하면 처음부터 혼자인 게 나아. 동료 같은 건… 없어도 좋아. 아니야?)

리노아 : 이런 멋진 밤, 즐거운 음악…. 옆에는 멋진 남자. 게다가 그 멋진 남자는 생각해 주고 있어. 내가 한 말에 대해서… 분명, 최선을 다해 생각해 주고 있어. 그는 아무 말도 안 하지만 나는 알아. 우리들의 제안이 어때? 쓸데없는 참견이야?

스콜 : 모두의 마음은 알겠어. 하지만….

리노아 : 「하지만」이란 말은 필요없어. 저말이야…. 모두 함께 있을 수 있는 건 지금뿐일지도 모르잖아? 그러니까, 모처럼 함께 있으니까, 될 수 있는 한 많은 이야기를 해 두는 게 좋다고 생각해.

스콜 : …지금 뿐이라. 내일이면 없어질 지도 모르는 동료따윈 필요없어.

리노아 : 뭐든지 나쁜 쪽으로만 생각해 버리는군. 미래에 대한 보장 따위는 누구에게도 불가능해. 그러니까 지·금, 인거야. 모두가 지금 하고 싶은 것은 스콜의 힘이 되고자 하는 것. 모두 스콜을 좋아해. 스콜과 함께 노력하고

싫어한다구.

스콜: 나와 함께….

리노아: 스콜은 그것만 기억해 둬. 혼자서는 어쩔 수 없을 때에 떠올려 줘. 모두, 기다리고 있으니까. 보장은 없지만 내일이나 내일모래 같이 그렇게 금방 죽거나 하지는 않을 거야. 스콜이 하고 싶은 건 뭐야? 지금이라든가 장래라든가?

스콜: (…모르겠어) 미안하지만 그런 얘기라면 넘어가지. 너는 어떤데?

리노아: 먼 미래의 얘기는… 나도 패스. 잘 모르겠어. 지금은…. …이렇게 있고 싶어.

스콜의 굳게 닫힌 마음도 조금씩 열려가는 듯…

그렇게 콘서트의 밤은 깊어 가고…. 그날 밤, 스콜은 외로움에 힘들어 했던 어린 시절의 기억을 떠올린다. 다음 날 아침, 브릿지에서 스콜을 호출하는 방송이 나온다. 브릿지에는 키스티스와 슈를 비롯해서 못 보던 얼굴이 하나 늘어나 있다.

키스티스: 스콜 위원장, 수고가 많습니다!

스콜: 위원장이라니?

슈: 뭔가 직함이 있는 편이 좋잖아? 나하고 키스티스가 정했어.

키스티스: 마음대로 진행해서 미안하지만 슈와 상의해서 앞으로의 역할도 결정했어.

슈: 나는 가덴 내의 여러 가지 물질의 보충이라든지 그런 수배를 담당할 거야.

키스티스: 나는 카도와키 선생님하고 같이 학생들을 돌볼게. 당신은 이동이나 전투의 방침 결정에 전념해 줘. 아… 그리고 셀피를 좀 쉬게 해줘. 이유를 여러 가지 말했지만…. 실은 미사일 기지 건이나 뭐 여러 일들 때문에 갑자기 지쳐 버린 것 같아. 어때? OK?

스콜: 아아, 알았어.

슈: 그럼, 좀 서두르는 것 같지만 보고할 것이 있어.

니더: 여어, 스콜.

스콜: 누구지?

니더: 이봐! 너무하잖아. 나라구 나. 함께 SeeD시험에 합격했잖아.

스콜: 잊고 있었어.

니더: 이런. 뭐 그 편이 너 다우니까 그런데 F.H. 사람들이 가덴을 수리해 주고 있는 것은 알고 있지? 그 작업이 끝났어. 다시 말해…. 가덴이 움직인다구. 아, 그래 맞아. 가덴의 조종은 내가 맡게 되었으니까 잘 부탁해. F.H. 사람한테 잘 배워 두었으니까 조종에 관한 건 맡겨두라구. 출발할 때는 내게 말을 걸어 줘.

키스티스: 어디로 가지? …라고 해도 정보가 별로 없군.

슈: 아, 바람에 좀 들아가 보지 않겠어? 마을을 스치고 지나온 뒤 어떻게 됐는지 궁금하기도 하고. 어쩌면 F.H. 다음은 바람인지도 모르잖아…. 같은 항구 마을이고.

키스티스: 그렇군. 스콜, 어떻게 하겠어?

대화가 끝나면 니더에게 말을 걸어 바람을 기동시키자. 바람의 조종방법은 차량과 비슷한데 △버튼을 눌렀을 때 브릿지 화면으로 돌아오는 점이 다르다. 이제 가덴을 조종해서 바람으로 가자.

가덴의 수리가 끝났다

바람(バラムの町)

바람에 도착한 일행. 걱정했던 대로 바람에도 이미 마녀의 손이 뻗쳐 있었다. 마을은 갈바디아 군이 점거한 채 출입을 완전히 통제하고 있다. 마을 입구에서 출입을 통제하고 있는 병사와 대화를 한 뒤 계속 어슬렁거리고 있으면 그가 말을 걸어오는데 이때 스콜이 재치를 발휘하여 무사히 마을 안으로 들어갈 수 있게 된다.

바람은 이미 갈바디아군이 점거하고 있다. 목적은 역시 엘오네인 듯

마을에 들어오면 병사의 말에 따라 사령관이 머물고 있다는 호텔로 가보자. 호텔의 경비병들은 일행이 수상하다며 지휘관을 찾아오면 사령관을 만나게 해 주겠다고 한다. 우선 돌아다니면서 병사들을 통해 정보를 수집하자. 정보를 종합해 보면 지휘관은 순찰을 핑계삼아 어디선가 놀고 있는 듯 하다. 항구로 가서 탐색견을 데리고 있는 병사에게 지휘관의 행방을 물어보면 그곳에서 고기를 낚아 어디선가 구워 먹으러 갔다는 사실을 알려준다. 다음은 젤의 집으로 가서 어머니에게 말을 걸어보면 조금 전에 군대의 높은 사람이 고기를 구워 갔다고 한다. 이제 다시 항구의 탐색견에게 가서 몸에 밴 생선 냄새를 맡게 하면 갑자기 어디론가 뛰

어가기 시작한다. 개를 쫓아 역으로 가면 숨어서 고기를 먹고 있던 라이진이 뛰어나오는 것을 볼 수 있다. 지휘관이란 바로 그를 말하는 것이었던 듯 하다.

집안에는 「고약한 냄새」가 가득하다

개가 시야에서 벗어나지 않도록 뒤를 쫓아가자

호텔에서는 직무를 태만히 하고 있던 것을 들킨 라이진이 후진에게 혼이 나고 있다. 라이진은 일행을 보더니 사이파의 뜻이라며 갑자기 공격해 온다.

라이진(雷神)

여기서는 라이진과 병사 2명이 나타나는데 현재로선 그리 강적은 못된다. 라이진은 스테이터스 이상 마법에 잘 걸리므로 브라인드와 슬로우 정도를 걸어 공격을 봉쇄한 뒤 집중공격하자. 단, 이름에서 알 수 있듯 뇌속성 마법은 역효과를 가져오므로 주의.

라이진을 쓰러뜨리고 호텔 안으로 들어가면 사령관인 후진이 일행을 맞이한다. 후진은 완전히 쓰러진 줄 알았던 라이진과 합세하여 일행을 공격해 온다.

라이진/후진(雷神/風神)

라이진은 이번 전투에서는 제법 위협이 되므로 브라인으로 장님을 만든 뒤 집중공격해서 먼저 없애 버리자. 후진은 빈사상태가 되면 HP를 1로 만드는 쇄(碎)를 사용하는데 라이진을 없애 둔 상태라면 여유가 있을 것이다. 또한 후진은 G.F 팬더모니움을 가지고 있으므로 드로우를 잊지 말자.

라이진의 비기 뇌신비룡승(雷神飛龍昇)은 치명적이다. 빨리 쓰러뜨리는 게 상책

전투가 끝나면 스콜이 후진과 라이진에게 사정을 묻는다.

스콜: 너희들… 마녀의 명령을 받고 있는 건가?

후진: 부!(아니야)

라이진: 마녀따위 관계없어! 우리 생각대로 움직이고 있는 거야!

스콜: 그게 무슨 생각인데?

라이진: 우리들은 사이파파라구!

스콜: …그건 상관없어. 하지만 이제 손을 떼. 이건 가덴 내에서의 다툼과는 달라.

라이진: 그럴 순 없어….

후진: …부(안돼)

라이진: 사이파, 부하들은 많아도 동료는 우리들 뿐이라구…. 갈바디아 병사들은 마녀가 무서워서 사이파에게 복종하는 것 뿐이니까. 우리가 없어지면 사이파는 동료가 하나도 없는 거야.

젤: 동료라면…. 사이파의 바보같은 짓을 그만두게 하라구!

후진: 전부긍정!

라이진: 우리들은 그런 인색한 동료가 아니라구! 그런 얄팍한 동료가 아니기 때문에 사이파란 존재를 전부 인정하는 거야!

스콜: 기분은… 알겠다. 가덴에 돌아올 생각은 없는 거군? …사정두지 않을 테니까. (…할 수 없군. 동료란 원래 그런 거니까)

리노아: 이대로 괜찮아 스콜?

라이진: 더 이상 말하고 싶지 않아! 왠지 괴롭다구!

후진: 읍언금지!(우는 소리 하지 마) 주!(달려)

후진과 라이진은 그대로 달려가 버린다.

진정한 동료의 의미란…?

리노아: …난, 좀 슬프군.

스콜: 누가 적이 되고 누가 우리편이 되는지 같은 건 흐름속에서 어떻게라도 될 수 있어. 우리는 그렇게 듣고 자라왔어. 그러니까… 특별한 일이 아니야. (특별한 일이 아니야… 정말로? 그렇다면 이 기분은… 뭐지?) 가자.

트라비아 가덴
(トラビア・ガーデン)

스콜이 브릿지로 돌아와 있으면 잠시 후 셀피가 올라온다. 셀피는 자신이 전에 있던 트라비아 가덴에 가보고 싶다고 한다. 지금은 미사일 공격으로 폐허가 되었을 것이지만 스콜은 셀피의 마음을 헤아리고 다음 목적지를 트라비아 가덴으로 정한다. 트라비아 가덴은 바람으로부터 북동쪽의 산중에 위치해 있다.

트라비아 가덴은 예상대로 완전히 초토화 상태였다. 입구는 폐쇄

트라비아 가든

농구 코트

컨트롤 채널

묘지

S : 세이브 포인트

D : 드로우 포인트

되어 사용할 수가 없다. 철망을 타고 먼저 들어가는 셀피를 따라 안으로 가보자. 셀피는 생존해 있던 옛 친구를 만나 대화를 나누고 있다.

셀피의 친구 : 아, 셀피가 신세가 많습니다.

스콜 : 셀피는 잘 해주고 있어요….

셀피 : 우햐~.

1. 신세따위 지고있지 않아

2. 적당히 맞춰 줄까

셀피의 친구 : 왜 그래?

셀피 : 전혀 스콜 답지가 않아~.

스콜 : (…미안하군)

대화가 끝나고 다른 곳에 갔다와 보면 셀피는 없고 친구만이 남아 있다. 셀피의 행방을 물어보면 무덤에 갔을 것이라고 한다. 오른쪽의 길을 따라 무덤으로 가보자. 셀피는 홀로 친구들의 무덤앞에 앉아 옛 기억을 떠올리며 독백하고 있다.

셀피 : …나, 열심히 했어…! 결국, 무대는 부서져 버렸지만 나, 꿈의 밴드를 실현해 보이고 말았어…. 모두와 약속했지. 우리들만으로 우리들을 위해서 마음에 남을 일을 성취하자고. …내가 올린 무대, 모두가 올리고 싶어했던 무대. 모두, 보고 있었지? 모두, 듣고

폭격의 흔적이 그대로 남아 있다

무대는 친구들의 무덤 앞에 바치는 것이었다

있었지? ……. 나, 모두에게 전해질 때까지 몇 번이고 노력할거야! 우리들의 꿈은 아주 크고 아주 멋진 거잖아!

다시 셀피의 친구에게 가보면 셀피는 농구장으로 간다고 말했다고 한다. 왼쪽 통로 끝에 있는 농구장으로 가서 셀피를 기다리자.

스콜: 셀피가 오면 돌아간다. 그때까지 대기다. (이 가덴에는 적은 와 있지 않아. …이제부터인가? 마녀는 어디에 있지? 어서 찾아내서…)

대기하면서 동료들과 대화를 하고 있으면 잠시 후 셀피가 나타난다.

셀피: 미안, 기다렸지! 모두 내 응석대로 받아줘서 고마워.

아바인: 너무 풀죽지 말라구.

셀피: 고마워. 마녀와 싸울 때는 꼭 데려가 줘. 복수하는 거니까. 반드시 데려가 줘야해.

리노아: 저 말이야…. 싸움…하지 않으면 안되는 걸까? 다른 방법은 없을까? 아무도 피를 흘리지 않고 끝낼 수 있는 방법….

젤: 이봐 이봐 이봐! 이제 와서 그게 무슨 소리야.

리노아: 어딘가의 머리좋은 박사같은 사람이 나타나서 싸우지 않아도 되는 방법을 가르쳐 준다든가….

스콜: (그러면 뭐가 어떻게 되는데…. 다른 방법이 있으면 그걸로 어떻게든 해보면 되는 거야. 하지만 아무도 아무 것도 하고 있지 않잖아? 떨고 불안해하고 불평하면서 생각하는 척하고 있을 뿐이잖아? 그런 녀석은 남이 하는 일에 트집을 잡아 이러쿵 저러쿵 떠들어대면서 결국 자기 자신은 아무 것도 하지않는다구. 리노아, 이제 와서 무슨 얘길 하는 거야? 리노아, 나에게 뭘 기대하고 있는 거야? 나는 가덴에서 자랐어. 나는 SeeD야. 알고 있는 거야?)

리노아: 스콜? 생각하고 있는 걸 음성으로 말해주지 않으면 알 수가 없어.

스콜: 넌… 팀버의…. 어쨌든 레지스탕스였잖아? 다른 입만 살아 있는 녀석들과 달리 무기를 들고 싸우고 있었어…. 그런데 어떻게 된 거야? 무슨 일이 있었던 거야?

리노아: …무서워진…걸까? 나, 모두하고 함께 있을 때 가끔 느끼는 게 있어. 아, 지금 우리들의 호흡의 템포가 일치하고 있다… 그렇게 느끼는 경우가 있어. 하지만 싸움이 시작되면 달라. 모두 템포가 점점 빨라져 가. 나만 뒤쳐져서 어떻게든 따라잡으려고 하지만 역시 안돼서…. 모두 어디까지 가는 거지. 더 이상 모두의 호흡이 들리지 않아. 내가 따라잡았을 때 모두 무사할까. 모두 웃는 얼굴로 맞아 줄까. …… 모두 쓰러져 있지는 않을까. 모두 함께 돌아갈 수 있을까. 그렇게 생각하면….

아바인: 이해해, 리노아. 누군가가 없어질지도 몰라. 좋아하는 상대가 자기 앞에서 사라져 버릴지도 몰라. 그렇게 생각하면서 산다는 건 괴로운 일이지~. …그래서 나는 싸우는 거야.

아바인: 내가 어렸을 때…. 4세정도 먹었을까. 난 고아원에 있었어~. 많은 아이들이 있는데… 모두 부모가 없었어~. 마녀전쟁이 막 끝났을 무렵이라 부모없는 아이들은 한둘이 아니었지. 뭐, 어쨌든 내가 있던 곳은 그런 곳이었어. 그래, 많은 아이들이 있었지만 내게 있어서 특별한 여자아이가 있었어~. 나는 그 아이를 정말 좋아했기 때문에 내게 말을 걸어 주는 게 무척이나 기뻤지~.

아바인의 기억

셀피: 그 고아원 혹시… 돌로 된 집?

아바인: 그래 맞아~.

키스티스: 돌로 만들어진 옛날 집? …바닷가?

아바인: 그래~. 갈바디아 가덴에서 만났을 때 나는 바로 알았어~.

셀피: 어째서 말하지 않았어~.

키스티스: 그래, 어떻게?

아바인: 그렇지만 둘다 잊고 있었는걸. 나만 기억하고 있다는 게 왠지 분해서 말이야~. 활발한 셀피와 도도한 키스티스.

셀피: 왠지 신기해~.

키스티스: 아니?

젤: 이봐… 혹시 불꽃놀이한 거 기억나지 않아?

아바인: 그건 말이야….

이 때 스콜의 생각이 형상화되어 나타난다. 밖으로 나가보면 어린 시절의 스콜이 있다.

어린 스콜: (누나… 어디 간거야? 내가 싫어졌어?)

스콜: (내가 생각해도 한심해지는군)

길을 따라 해변으로 나가보자.

아바인: 이~런 느낌, 어때?

셀피: 아~!

젤: 바다! 등대!

키스티스: 불꽃놀이 했었어!

키스티스의 기억 속으로 어린 시절의 일행이 보인다. 젤은 아이들이 불장난을 하는 것을 보고 선생님께 이른다고 하지만 아이들은 무시해 버린다.

젤: 이걸 기억하고 있다는 건 나도 거기 있었다는 얘기지?

키스티스: …모두 함께 혼났었어.

젤: 그럼 바람에 있는 우리 부모님은?

키스티스: 바람의 딘 부부는 젤을 양자로 받아 준거야.

아바인: 분명 그럴거야.

어린 젤은 사이파에게 괴롭힘을 당한다.

키스티스: 앗!

젤: 사이파…. 나의 천적이었어….

셀피: 우와~! 함께 있었네~!

아바인: 어때? 사이파도 함께였다구. 리노아 말고는 모두 함께 있었어.

셀피: 그렇다는 얘긴~!

스콜: 그래… 나도 거기 있었어. 나는… 언제나 「누나」가 돌아오길 기다리고 있었지.

스콜은 누나를 생각하면서 혼자 서겠다는 생각을 키워간 것이다.

스콜: (…전혀 괜찮지 않았어) 엘… 엘오네. 엘오네가 누나였어. 그녀는 우리보다 조금 나이가 많아서 모두로부터 누나라고 불리고 있었지. 키스티스,

모두 같은 고아원 출신이었다

언제나 엘오네를 기다리고 있었던 스콜

젤, 셀피, 아바인. 사이파, 엘오네, 나…. 그래. 무슨 이유가 있었는지는 모르겠지만 모두 함께였어.

젤: 그 엘오네가, 누나?

셀피: 우리들을 라그나님의 시대로 데리고 가 주지~.

스콜: …과거를 바꿀 수 없다고 말했어. 이유는…모르겠어.

키스티스: 과거를 바꾸고 싶은 이유는 한가지 밖에 없어.

셀피: 현재가 행복하지 않은 거야~.

젤: 그런 일이라면 도와주고 싶어! 같은 고아원에서 자란 사이인걸!

셀피: 까맣게 잊고 있었으면서~!

아바인: 셀피 역시 내가 말하기 전까진 잊고 있었잖아~?

대화가 끝나면 동료들에게 말을 걸어보자.

스콜: …우스운 얘기야. 나는…이런 성격이라서 아무도 데려가주지 않았을 거라고 생각해. 아마 사이파도 같은 경우로 5살 때쯤에는 둘다 가덴에 있었던 거야. 그런데, 고아원 시절의 얘기 따위는 전혀 해본 적이 없어. 나는 그 녀석을 봐도 그런 건 전혀 생각지도 않았어. …이상하다고 생각지 않아?

셀피: 그야 이상하지~! 나는 트라비아에 가고부터 즐거운 일이 많이 있었거든. 그래서 어렸을 때 일들은 모두 잊어버린거야. 틀림없이~. 하지만 스콜하고 사이파는 이상해! 정~말 이상해!

키스티스: 난… 기억하고 있어. 아니 생각났어. 나 입양된 집에서 잘 지내지 못해서 열살에 가덴에 왔어. 그때 스콜과 사이파가 있는 걸 알았지. 사이파와 스콜은 언제나 싸움을 하고 있었어.

스콜: 그래… 언제나 키스티스가 말리러 들어왔지.

키스티스: 맞아! 그렇다구! 사이파는 언제나 자신이 중심에 서지 않으면 성이 차지 않는 아이였어. 그런데 스콜은 항상 무시해 버리고…. 그래서 언제나 마지막엔 싸움. 스콜도 도망치면 될 것을 말없이 상대했어. 상대하지 않으면 된다고 했더니 스콜은 울상을 지으면서… 혼자서라도 열심히 하지 않으면 누나를 만날 수 없게 된다고. 나는 누나… 엘오네 대신이 되려고 했어. 애는 썼지만 소용이 없어서…. 그래! 난 교관이 된 후로도 스콜이 마음에 걸려서 견딜 수가 없었어. 그걸… 사랑이라고 생각하고 있었어. 나는 교관이었기 때문에 마음을 숨기려고 애썼지만… 하지만 그건 틀렸어. 어린 시절의 누나 같은 마음만이 남아 있어서…. 이런 이게 무슨 얘기지.

키스티스는 부끄러운 생각이 들었는지 저만치 가서 돌아서 있는다. 가서 말을 걸어보자.

키스티스: (착각한 사랑… 이라고나 할까? 리노아 등장이후로 깨끗하게 포기했으니까 이젠 상관없지만 말이야.) 앗! 사이파도 똑같아! 사이파도 어린 시절의 일은 잊고 있을 거야. 하지만 스콜을 보면 기분이 끓어올라서….

젤: 그래서 스콜을 귀찮게 굴었던 건가.

스콜: …어째서 잊는 거지? 어린 시절부터 계속 같이 있었는데 어떻게 그걸 잊을 수가 있어….

아바인: 이런 건 어때? …G.F를 사용하는 대가. G.F는 힘을 부여해 주지.

하지만 G.F는 우리들 머릿속에 자신들의 공간을 만드니까….

키스티스: 그 곳은 원래 추억이 들어있는 곳이라는 얘기지? 그건 G.F를 비판하는 사람이 흘린 소문에 불과해.

젤: G.F에 의지하고 있으면 여러 가지 일들을 기억해 내지 못하게 된다는 건가?

키스티스: 그런 위험한 걸 시드 학원장님이 허락할 리가 없잖아?

아바인: 그럼 모두 잊고 있는데 나만 전부다 기억하고 있었던 건~? 어떻게 된 거지~? 난 최근까지 G.F를 정션시킨 일은 없었어. 그래서 너희들보다 더 많은 걸 기억하고 있어.

키스티스: 셀피는 어때? G.F를 체험한 건 바람 가덴에 오고 나서부터겠지.

셀피: 응~. 고백하겠습니다. 나, 12살 때 야외훈련에 갔었어. 거기서 쓰러뜨린 몬스터에 G.F가 들어있어서…. 그 G.F를 잠시 정션하고 있었어. 그러니까 경험자란 얘기지. 하지만… 그래도 이상해! 그 G.F의 이름을 기억할 수가 없어~!

키스티스: 그럼 역시 G.F의 탓? … 어떻게 하지?

스콜: 어떻게 하냐니… 그건 그 나름대로 좋은 거 아니야?

젤: 그게 어떻게 좋아!?

스콜: 여기서 그만 둘거야? G.F를 제거했으면 좋겠어? 계속 싸우는 이상 G.F가 주는 힘은 필요하다. 그 대신 뭔가 내놓아야 한다고 하면 나는 상관없어.

셀피: 모두 일기를 쓰자! 계기가 생기면 기억이 날거야. 그리고 사라져가는 기억에 지지 않을 만큼 많은 추억거리를 만드는거야~!

젤: 정말 그렇게 하면 되는 거야? 아니… 그러면 될지도. 그래… 어렸을 때 사이파에게 괴롭힘을 당했던 일따위 잊어도 좋아. 그보다도 지금 바람 가덴에 있는 부모님을 지키기 위한 힘이 내게는 소중해. 나를 받아서 길러주셨어. 그분들을 지키기 위한 힘을 버리고 싶지 않아.

G.F가 사람의 기억을 빼앗는 존재?

키스티스: 근데… 모두 엄마 선생님의 일은 기억나?

젤: 언제나 검은 옷에….

스콜: (엄마 선생님…. 검은 옷… 그건 마치….)

셀피: 에… 그리고….

키스티스: 상냥한 얼굴… 검고 긴 머리… 아아, 난 그분을 동경하고 있었어.

젤: 닮았어… 엄마 선생님… 닮았어.

셀피: 가만… 얼굴을 떠올려보니….

아바인: 닮았나? 아니. 엄마 선생님의 이름은 이데아 클레이머. 엄마 선생님은 마녀 이데아야.

셀피: 엄마 선생님… 마녀 이데아….

키스티스: 어째서 엄마 선생님이….

아바인: 어째서? 어째서 엄마 선생님이 나라를 빼앗거나 미사일을 발사하는가 하는 이유말이야? 그건 우리가 여기서 떠들고 있어봐야 알 수 없을 거야.

스콜: (…그렇겠군)

아바인: …들어봐. SeeD나 가덴은 엄마 선생님이 생각한 거잖아? 나는 SeeD가 아니지만 마음만은 너희들과 마찬가지야. SeeD는 마녀와 싸우는 거잖아~?

스콜: (뭔가 이상해. 그래… 그건 사이파에게 고문당하고 있었을 때야. SeeD가 뭐냐고 물었지. 그런 건 엄마 선생님이라면 알고 있을 텐데…. 하지만 마녀 이데아는 엄마 선생님. 그것만은 틀림없어. 어떻게 된 거지?)

아바인: 스콜, 듣고 있어? 내가 말하고 싶은 건 이런 거야. 아… 그래그래. 리노아가 한 말 정말 이해가 가. 하지만 나는 싸울거야. 내가 지금까지 결정해 온 걸 소중히 하고 싶거든. 모두 같을 거라고 생각해. 그러니까 싸워야 할 상대가 엄마 선생님이라는 걸 확실히 알고 있는 편이 좋을거라고 생각했어. 사람들은 자주 말하잖아~? 인생에는 무한한 가능성이 있다고 말이야~. 나는 그런 거 믿지 않아. 언제나 선택할 수 있는 길은 적었어. 때로는 한 길밖에 없었어. 그 적은 가능성들 가운데 자신이 선택한 결과가 지금 나를 여기까지 오게 했어. 그렇기 때문에야말로 나는 그 선택한 길을… 선택할 수밖에 없었던 길을 소중히 하고 싶어. 확실히 우리의 상대는 정말로 좋아했던 엄마 선생님이야. G.F 때문에 소중한 것을 잃을 지도 몰라. 하지만 그래도 좋아. 나는 운명따위에 떠밀려서 여기에 있는 게 아니니까. 스스로 선택했기 때문에 지금 여기에 있는 거야. 그리고, 무엇보다…. 우리들은 어린 시절에 함께 있었잖아? 그게 여러 사정으로 뿔뿔이 흩어지고 말았어. 어린아이여서 혼자서는 살아갈 수 없었고… 달리 허락된 길도 없었기 때문에 단지 울고 있을 뿐이었어~. 하지만 말이야…. 이렇게 다시 하나가 되었어. 새로운 동료… 친구도 늘었어. 우리들은 더 이상 조그마한 어린아이가 아니야. 모두 많이 강해졌어. 이제 뿔뿔이 흩어지는 건 싫으니까…. 그러니까 나는 싸운다. 조금이라도 더 함께 있기 위해서. 그게 내가 할 수 있는 최선이니까.

젤: 나도야! 싸우겠어! 겁먹고 숨어있는 것 따위 싫으니까!

셀피: 엄마 선생님이 상대인 게 괴롭지만 말이야~.

키스티스: 그건 때에 따라서 가덴의

졸업생끼리 싸워야 하는 것과 마찬가지야.

스콜: 리노아…. 우리들의 방법이란 건 이런 식이야. 싸우는 것으로 밖에 자신의 동료를 지킬 수 없어. 그래도 좋다면 우리와 함께 있어 줘. 모두들 원하고 있을 거야.

셀피: 아, 봐! 봐! 요정의 선물이다~.

젤: 그런데 이데아의 고아원에 가보지 않겠어?

셀피: 어떻게 변해 있을까~?

아바인: 뭔가 알 수 있을지도~.

키스티스: 응? 엄마 선생님이 이렇게 된 원인?

스콜: (원인은 과거에 일어난 무언가겠지? 과거는 과거… 이미 끝나버린 일) 어떤 진실이 나타난다 해도 현재가 변하지는 않아. 그렇지만… 솔직히 말해서 나도 보고 싶어. 뭐가 있는지 모르지만 이데아의 집을 찾아보기로 할까….

리노아: 모두… 강한 것 같아.

스콜: (강해? 그건 아닐 거라는 생각이 들어. 깊이 생각하면 행동을 취할 수 없게 돼. 모두… 그게 무서운 거야) 싸우지 않아도 되는 방법이라. 찾을 수 있으면 좋겠군.

하늘에선 눈이 내리고…

결전의 시간

일행은 정보를 수집하기 위해 일단 이데아의 집으로 향하기로 한다. 이데아의 집은 지도 남단의 센트라 대륙에 있다. 북쪽에서 센트라 대륙을 가로질러 내려오다 보면 이데아의 집 부근에 와 있는 갈바디아 가덴과 조우하게 된다.

갈바디아 가덴은 이미 이쪽의 움직임을 감지한 듯 하다. 스콜은 최후의 결전을 결심하고 전투지시를 내린다.

1. 이상! 지시없음!
2. 자신의 일
3. 가덴의 진로
4. 공격의 준비
5. 방어의 준비
6. 동료의 일
7. 식당의 빵에 관한 일
8. 소년 클래스에 관한 일

스코프를 통해 본 곳에서는 거대한 가덴이 다가오고 있다

가덴내의 SeeD와 생도들에게 전투 지시를 내린다

지시사항을 선택하면 스콜은 방송을 통해 가덴내 가용한 전투력을 적재적소에 배치시킨다. 지시가 끝

갈바디아 가덴

컨트롤 채널

LOCK 2

LOCK

LOCK 1

LOCK 2

대강당

마스터 룸

LOCK 2

LOCK 3

ケルベロス

LOCK 3

라이진

후진

시작

S : 세이브 포인트 D: 드로우 포인트

나면 브릿지에서 나와 교정으로 가보자. 교정에서는 이미 젤이 지휘를 맡고 있다. 리노아도 곧 합류하고 브릿지에서 호출이 오므로 교정의 지휘는 젤에게 맡기기로 한다.

니더의 말에 따르면 상대의 지휘는 사이파가 맡고 있다고 한다. 갈바디아 가덴은 거의 충돌할 듯 가까이 접근하더니 바이크 부대를 침투시킨다.

무슨 이유인지 젤은 긴급한 상황에서 갑자기 반지를 빌려달라고 한다

고공점프로 침투하는 갈바디아 가덴의 바이크 부대

이제 상황은 다시 젤 파티로 넘어온다. 바이크 부대가 몰려오고 있는 좌측으로 계속 이동하자. 젤은 조금 전에 스콜에게 떼를 써서 빌린 반지를 리노아에게 건네주며 보관하고 있으라고 한다. 젤 파티는 바이크 부대의 후방을 차단하기 위해 무대쪽으로 가는데 이 때 가덴이 충돌하면서 리노아가 절벽에 매달리는 처지에 놓이게 된다.

충돌에 의한 지면붕괴로 리노아가 위기에 처한다

젤은 리노아를 구해보려고 하지만 거리가 너무 멀어 현재로서는 별다른 방법이 없는 상태이다. 도움이 될 만한 물건을 찾아 로비쪽으로 나가보면 스콜쪽 파티가 적을 막기 위해 정문을 향하고 있다. 젤은 스콜에게 리노아의 위험을 알리지만 곧 소년클래스가 있는 교실쪽에 적이 침입했다는 보고가 들어온다. 결국 스콜은 3팀으로 나누어 행동하기로 하고 슈와 다른 한 명에게 정문을 맡기고 자신과 행동할 두 사람을 선택하는 한편 젤에게 리노아의 구출을 부탁한다.

1. 셀피, 키스티스
2. 키스티스, 바인
3. 아바인, 셀피

세 팀으로 나누어 역할을 분담시킨다. 직접 움직이는 것은 스콜 파티이다

파티를 구성했으면 2층의 교실로 향하자. 교실로 가면 바로 엘리트병 4명과 전투가 시작된다. 스테이터스 이상 마법을 많이 사용하는 것 외에는 일반병과 별 차이가 없으므로 쉽게 제압이 가능할 것이다. 엘리트병들을 물리친 뒤, 떨고 있는 소년클래스 생도들을 보건실로 보내면 다시 브릿지에서 호출이 온다. 브릿지 밑에 가보면 카도와키가 와 있다.

카도와키 : 상황은 어때?

스콜 : 제 1선과 제 2선은 어떻게 막긴 한 것 같은데. 그 대신 생도들의 상태는 엉망이야. 한번만 더 온다면 그 땐….

카도와키 : 그쪽은?

아바인 : 정문부대도 지금은 간신히 막고 있긴 하지만….

카도와키 : 이제 더 이상은 어렵다는 건가?

키스티스 : 저쪽 가덴에 타고 있는 것은 대부분 프로급 병사들인 것 같아요. 스콜 말대로 앞으로 한번만 더 공격을 받는다면….

스콜 : (수비를 다진 내 생각이 틀렸던 건가… 처음부터 공세로 나갔더라면…)

키스티스 : 저쪽은 사이파가 있잖아? 너 그 아이한테서 도망칠 수는 없겠지? 위신을 세우려면 지금이 기회야! 여기까지 와서 뭘 망설이고 있지? 도망치는 건 아니겠지?

스콜 : (도망치거나 하지는 않아) 그런 짓은 하지 않아. 이쪽에서 공격해 가면 기회는 있어. 문제는 어떻게 해서 상대편 가덴에 침투하는 가라구.

아바인 : 이 가덴을 충돌시켜 볼까? 그렇게 하면 옮겨 탈 수 있잖아? 저쪽 가덴의 조종사가 하고 있어. 니더라고 안될건 없잖아?

스콜 : 그럼 결정됐군. 리노아는?

젤 : 안되겠어 스콜. 교정으로 갈 방법이 없어. 놈들이 바리케이트를 쳐서 막고 있다구. 지붕을 통해서 가든지 하늘이라도 날 지 않은 한 리노아가 있는 곳으로 가는 건 무리야.

스콜 : (…리노아)

아바인 : 잠깐 기다려. 너 지금 포기한 거지. 부탁이 있어. …네가 리노아를 구해. 도저히 안될지도 몰라. 그렇지만 더 이상 어쩔 수 없다고 생각될 때까지 노력해 봐줘.

스콜 : 나는 공격부대의….

아바인 : 너의 사정이나 기분은 아무

래도 상관없어. 다만 리노아를 위해서 그렇게 해달라는 거야.

키스티스: 우리들은 리노아를 좋아해.

셀피: 동료잖아~.

젤: 리노아의 기뻐하는 얼굴이 보고 싶어. 그러기 위해서는 네가 아니면 안돼.

어바인: 나는 갈바디아 가덴을 훤히 아니까 안내를 맡겠어.

키스티스: 우리들이 길을 열어 놓을게. 스콜이 오면 그때 최후의 공격을 하는 거야.

카도와키: 스콜, 그 전에 할 일이 한 가지 있어.

스콜: (뭐라고?)

일행은 갈바디아 가덴으로의 침투를 결정한다

스콜은 카도와키를 따라 브릿지로 올라간다.

카도와키: 생도들에게 용기를 주는 거야. 너는 모두의 지휘관이니까.

니다: 너 제법 사람들에게 존경받는 인물이라구.

스콜: …이쪽은 스콜이다. …모두 상처는 좀 어떤가? 싸움에 지쳐 서 있는 것조차 힘들지도 모르겠군…. …하지만 내 얘기를 들어 줘. 승리의 찬스를 위해 힘을 빌려줘. 우리들은 이제부터 최후의 싸움에 들어간다. 적의 공격부대가 쳐들어오기 전에 이쪽에서 적진으로 들어간다. 그래서 이 가덴을 저쪽 가덴에 충돌시키기로 했다. 큰 충격에 견딜 수 있도록 준비들을 해 줘. 주위에 소년 클래스의 아이가 있다면 잘 부탁한다. 길이 열리면, 어바인 키니아스, 젤, 셀피가 선발대로 행동한다. 아직 힘이 남아있는 생도는 선발대의 지원을 부탁해. SeeD는 마녀를 물리치기 위해 만들어졌다고 한다. 가덴은 SeeD를 키우기 위해서 만들어졌다. 따라서 이건 가덴의 진정한 싸움이다. 힘들고 괴로운 싸움이다. …하지만, 후회는 하고 싶지 않아. 모두에게도 후회를 남기고 싶지 않아! 그러니 모두에게 남아 있는 힘을 전부 내게 빌려 줘!

카도와키: 응, 됐어. 훌륭했어. 자, 돌진한다!

목숨을 걸고 진입로를 개척하는 스콜의 동료들

리노아를 구하기 위해 홀로 교정을 향하는 스콜. 그러나 2층에서 소년클래스의 보호를 맡고 있던 생도가 마크라는 아이를 찾아달라고 한다. 모른 체 할 수는 없으니 일단 교실쪽으로 가보자. 복도에 주저앉아 있는 마크를 달래서 돌려보내면 갑자기 갑판 쪽 출구에서 적의 패러 톨퍼가 스콜을 향해 돌진해 온다.

패러톨퍼의 회피

여기서는 밑에 HP게이지가 나오는데 잠시후의 격투를 위해 HP를 최대한 아낄 필요가 있다. 처음 2회의 공격은 자동적으로 당하게 되므로 피할 수 없지만 다음 단계에서는 그림과 같이 현명하게 행동하여 피해를 줄이도록 하자.

주위를 둘러본다(선택문 3번)

도어 옆에 있는 비상스위치를 누른다(선택문 2번)

함께 밖으로 나간다

패러롤퍼와 함께 밖으로 떠밀려 나가면 공중에서 격투가 시작된다. ○가 펀치, ×가 킥, □가 가드이다. 가드는 별로 필요치 않으므로 킥과 펀치를 적절히 조합해 공격하자. 버튼 표 위에 필살기 표시가 나오면 재빨리 △버튼을 눌러 필살기를 사용하자. 필살기는 상대 에너지를 2/3가량이나 감소시키므로 버튼 표시중 공격을 받아 기회를 놓치는 일이 없도록 하자. 매달려 있던 갈바디아병을 떨어뜨리면 스콜이 곧 패러롤퍼의 컨트롤을 회복해 절벽에 매달려 있던 리노아를 구해낸다. 착륙한 다음에는 갈바디아 가덴이 있는 왼쪽으로 계속 달려가자.

숨막히는 공중격투. 적절한 타이밍이 승리의 열쇠

패러롤퍼를 이용해 리노아를 구해내는 스콜

격전을 헤치며 갈바디아 가덴으로 돌입한다

갈바디아 가덴 앞에서 리노아는 반지에 대한 이야기를 꺼낸다. 반지는 스콜이 가장 아끼는 물건으로 라이온의 문양이 새겨져 있다. 여기서 문양 속의 G.F 에 이름을 지어준다. 대화가 끝나면 가덴안으로 들어가자. 대화가 끝나면 파티를 정한 뒤 행동을 개시한다. 현재 가덴 내의 문은 거의 잠겨 있는 상태이므로 열쇠를 얻는 것이 우선이다. 먼저 2층으로 올라가 기숙사에 있는 학생에게서 카드키 1(カードキー1)을 받은 다음 1층 왼쪽의 문을 열고 스케이트 링크로 가자. 스케이트 링크 건너편의 문으로 들어가면 바로 앞에 있는 교실의 학생에게서 카드키 2를 받을 수 있다. 이제 다시 후진과 라이진이 있던 계단으로 돌아와 옥상의 문을 열고 나가자. 중앙운동장으로 뛰어내려 통로를 따라 계속 직진하면 중앙홀에 G.F 켈베로스가 버티고 있다.

남아있는 갈바디아 가덴의 생도에게서 카드키를 받는다

카드키 2를 얻은 뒤 옥상으로

켈베로스를 얻은 뒤 왼쪽으로 보이는 통로로 들어가 교실에 있는 생도에게 말을 걸면 카드키 3을 준다. 이제 카드키 3을 가지고 2층에 있는 엘리베이터로 가자.

엘리베이터를 타고 올라간 곳에는 사이파와 이데아가 기다리고 있다. 일행은 사이파를 설득해 보려고 하지만 사이파는 아직 마녀의 기사라는 환상에서 벗어나지 못하고 있는 듯 하다.

켈베로스(ケルベロス)

켈베로스는 마법공격을 주로 해오는데 트리플(더블)을 함께 사용하는 경우가 많으므로 주의해야한다. 우선 우리편에게 리플레크를 걸어서 시간을 버는 한편 켈베로스가 트리플을 사용하면 데스펠로 해제를 시켜주자. 다음은 트리플+그라비데로 HP를 떨어뜨린 뒤 직접공격으로 끝장을 내면 된다.

중앙홀 통로 2층 계단에서 왼쪽은 엘리베이터, 오른쪽은 대강당이다

사이파(サイファー)

사이파는 지난 번 싸움때보다는 한층 파워업하기는 했지만 그다지 위협적이지는 못하다. 우리편에게 프로테스와 리플레크를 적당히 걸어주면서 정공법으로 상대하자. 단, 빈사상태가 되면 귀참이라는 필살기를 사용하는데 타격이 크므로 주의해야 한다.

사이파의 필살기 귀참(鬼斬り)

사이파를 쓰러뜨리면 마녀는 대강당으로 도망친다. 대강당에 가서 잠시 기다리고 있으면 이데아가 유리를 깨며 등장한다. 이데아의 말로 비추어볼 때 그녀는 스콜이 어린 시절 알고 있었던 엄마 선생님이 아닌 듯 하다.

마스터 룸에서 내려온 이데아. 결전의 순간이다

이데아(イデア)

이번에도 먼저 사이파와 싸우게 되지만 사이파는 이미 무력한 상태이므로 간단히 쓰러뜨릴 수 있다. 사이파를 쓰러뜨리면 이데아가 나선다. 이데아는 메일슈트롬 등의 강력한 마법을 사용하므로 우선 리플레크와 헤이스트를 걸어 아군의 공격기회를 만들자. 마법공격은 거의 소용이 없으므로 직접공격으로 승부를 내야 한다. 핵심은 빈틈이 생기지 않도록 리플레크 상태를 유지하는 것이다. 또한 이데아는 G.F 알렉산더를 가지고 있으므로 기회를 봐서 드로우를 해두자.

초강력 마법에 대처할 길은 끊임없는 리플레크 뿐

전투가 끝나자, 쓰러져 버리는 리노아

이제 디스크 3장으로 넘어간다.

이데아의 집
(イデアの家)

마녀와의 싸움이 끝난 후, 스콜은 자신의 방에서 생각에 잠겨 있다. 리노아의 모습을 지켜보고 있으면 잠시 후, 방송에서 키스티스가 이데아의 집으로 가보라고 한다. 이데아가 집에 돌아와 있는 모양이다. 가덴에서 나와 이데아의 집으로 가보자.

리노아를 구할 방법은 없는 것일까?

이데아의 고아원. 예전의 모습은 찾아 볼 수 없이 부서져 있다

안에 들어서면 시드가 나타난다.

시드: …아아, 수고 많았습니다. …아하하. 화난 겁니까? 아하하… 그렇군요. 나는 입바른 소리만 계속 해오다가 정작 중요한 때 사라진 셈이니까요. 여러분의 패배는 여러분을 잃는 것. 여러분의 가져오는 승리의 보고는 아내를 잃는 것. 어느 쪽도… 견딜 수 있을 것 같지가 않았습니다. 나는… 괜찮습니다. 다만, 이데아는 용서해 주십시오….

시드를 따라 들어가면 이데아가 말을 걸어온다.

이데아: …미안해요. 나의 아이들. 친자식처럼 생각하고 키워 온 여러분을 나는….

스콜: 우리도 마찬가지입니다.

셀피: 엄마 선생님도 알고서 싸운 거예요~?

키스티스: 엄마 선생님….

이데아: 여러분은 SeeD니까. 싸움을 피할 수는 없습니다. 훌륭했습니다. 하지만 아직 끝난 게 아닙니다. 이러고 있는 동안에도 나는 다시…. …나는 쭉 마음을 빼앗긴 상태였습니다. 나를 지배하고 있던 것은 마녀 알티미시아. 알티미시아는 미래의 마녀입니다. 나로부터 여러 대 후의 먼 미래에 있는 마녀입니다. 알티미시아의 목적은 엘오네를 찾아내는 것. 엘오네의 신비한 힘을 얻으려 하는 것입니다. 나는 엘오네를 잘 알고 있었습니다. 알티미시아는 무서운 마녀입니다. 마음은 분노로 가득 차있습니다. 그런 마녀에게 엘오네를 넘겨줄 수는 없었습니다. 내가 할 수 있는 일은…. 내 마음을 알티미시아에게 완전히 넘겨줘서 내 자신을 완전히 없애버리는 것이었습니다. 그렇게 하지 않으면 엘오네를 지킬 수가 없었던 것입니다. 그 결과가… 모두 알고 있는 대로입니다 갈바디아에 나타났던 것은 알티미시아에게 굴복한 내 껍데기였습니다…. 알티미시아는 아직 목적을 달성하지 못했습니다. 그러니 또 다시 내 몸을 이용해서 행동을 하겠지요. 이번에는 나도 저항할 생각입니다. 하지만… 그래도 소용이 없다면…. 여

러분들과 다시 싸우게 되겠지요. 부탁합니다, SeeD. 당신은 마녀 아델에 관해 들은 적이 있습니까?

셀피: 그러니까 마녀전쟁 때 에스타를 지배하고 있던 마녀로 지금은 행방불명.

이데아: 갈바디아 사람들은 내가 마녀 아델의 힘을 이어받은 현재의 마녀라고 생각한 모양입니다. 하지만 나는 그렇지 않습니다. 나는 5살정도 먹었을 때 선대의 마녀로부터 힘을 물려받아 마녀가 되었습니다.

키스티스: 그렇다는 얘기는….

이데아: 마녀 아델은 살아있다고 생각합니다. 그리고 알티미시아가 나의 몸을 개방한 것은…. 마녀 아델의 몸을 사용하기 위해서가 아닐까요…. 마녀 아델은 힘을 자신의 욕망을 위해 사용하는 것을 주저하지 않는 마녀입니다. 그 아델에게 미래의 알티미시아의 힘과 분노가 주입된다면 그 공포는 어떤 것이 될지….

셀피: 스콜, 벌써 가는 거야?

스콜: (이제 됐잖아? 엄마 선생님의 말을 듣는 것은 중요해. 그런 건 알고 있어. 하지만, 리노아가…) 엄마 선생님. 리노아에게 무슨 일이 생긴 건지 알 수 있습니까?

이데아: 리노아라는 건… 하늘색 옷을 입은 여자아이 말이군요? 희미하게 기억하고 있습니다. 무슨 일이 있었나요?

스콜: 엄마 선생님과의 싸움에 참가했었습니다. 싸움이 끝나고 정신을 차려보니…. 몸이 차갑고… 전혀 움직이질 않아요.

시드: 리노아는 죽은 겁니까?

스콜: 아니야!!

이데아: 미안해요, 스콜. 내가 힘이 되지 못할 것 같군요.

스콜: …그럼, 됐습니다.

시드: 스콜, 기분은 알겠습니다. 하지만 그대는 지휘관입니다. 가덴의 다른 생도들도 자신들의 싸움의 결과나 행방을 알 권리가 있습니다. 여기서 들을 수 있는 정보를 가덴으로 가지고 가십시오. 리노아 뿐이 아닙니다. 모두가 싸웠습니다.

스콜: 알고 있습니다… 하지만.

시드: 그렇지만, 하지만, 그래도. 지휘관이 쓰는 말이 아닙니다.

스콜: …….

스콜이 벽을 치면서 「어두워져라」라고 말하면 정말로 화면이 어두워진다. 다른 사람들이 대화를 하는 동안 스콜은 다른 생각에 빠져 있다. 이데아의 말에 따르면 알티미시아가 엘오네를 노리는 이유는 미래에서 현재로 와 있는 자신을 보다 더 과거로 보내기 위해서라고 한다. 그런 다음 그곳에서 시공마법의 하나인 시간압축을 사용해서 압축된 시간의 세계를 만들려는 것이다.

스콜: (처음 만난 것은 SeeD가 되던 날 밤. 재회는… 팀버였지. 엘오네의 불가사의한 힘. 사람의 의식을 과거로 보내는 힘. 처음에는 말다툼뿐. 하지만 조금씩 바뀌어 갔다. 문득 정신이 들면 너는 나를 보고 있었다. 눈이 마주치면 미소지었다. 편안한 기분이 되었다. 리노아… 내게 더 이상 기회는 없는 걸까.)

젤: 이봐 스콜!

셀피: 전혀 안 듣고 있어!

스콜: 말하자면 엘오네를 알티미시아에게 넘겨주지 않으면 되는 거잖아?

키스티스: 그렇기는 한데.

본연의 모습으로 돌아온 이데아

스콜: 가덴으로 돌아간다. 방송으로 모두에게 알려 두자.

아바인: 우리도 리노아가 걱정되긴 마찬가지야.

스콜: 그렇다면 좀! 아니, 됐어.

스콜은 가덴으로 돌아와 사람들에게 상황을 설명해 주고 엘오네를 찾아 나서기로 한다. 대화가 끝나면 보건실에 있는 리노아를 보러가자. 스콜은 생각에 빠져 잠이 든다.

어느 사이엔가 리노아를 깊이 사랑하게 된 스콜

촬영현장 ~ 이데아의 집 (과거)

잠든 스콜의 의식은 또다시 과거로 보내진다. 여기서는 과거의 인물 중 누구의 의식속으로 들어갈 것인가를 편성할 수 있다. 라그나 일행은 호텔에서만 투숙하다가 돈이 떨어져 라그나가 촬영현장에서 배우로 출연하게 된다.

나보고 영화배우를 하라고!?

내용은 라그나가 마녀의 기사가 되어 용을 물리치는 장면인데 급한 김에 키로스와 워드가 용 역할을 하기로 한다.

잠시 후, 카메라가 돌아가고 라그나와 용이 싸우는데 이건 어쩐지

액션이 너무 리얼한 것 같다. 용이 실물임을 깨달은 라그나는 황당하게도 그 자리에서 감독에 항의. 그러나 스텝은 전부 도망가 버리고 용과의 싸움이 시작된다.

어째 용이 좀 지나치게 큰 듯…

용과의 싸움에서 버튼은 ㅁ가 방어, ×가 공격이다. 요령은 매우 간단한데 용이 공격자세를 취하면 바로 방어를 하고 가만히 있을 때는 공격을 하면 된다. 그러나 방어는 타이밍을 맞추기가 쉽지 않으므로 틈을 주지 말고 계속 공격하는 편이 효과적이다.

라그나는 용이 잠시 기절한 틈을 타 도망을 치지만 용은 금방 날아와 앞길을 가로막는다. 별수 없이 라그나는 도착하는 키로스, 워드와 함께 용을 쓰러뜨린다. 하지만 일행은 끝없이 밀려드는 용 때문에 산으로 달아난다.

공격후 방어의 타이밍이 늦으면 당하고 만다

용이 날아와 통로를 가로막는다

용을 피해 달아나는 라그나 일행. 그런데 저 멀리 보이는 것은…!?

이때 엘오네가 의식속으로 말을 걸어온다.

엘오네: …접속이 끊기질 않아.

스콜: (접속이라니 그게 뭐지…?)

엘오네: 스콜이야?

스콜: (그래…)

엘오네: 접속이라는 말은 내가 그렇게 부르고 있는 것 뿐이야. 나의 신비한 능력을 사용하는 일. 알았어… 나 지금 잠들어 있는 거야. 그래서 힘을 컨트롤하지 못하는 거야. 미안, 스콜. 조금만 더 마음을 빌려줘.

스콜: (이제 그만 돌려보내 줘)

라그나가 고아원에서 이데아와 대화를 나누고 있다.

라그나: 역시 여기는 없는 모양이군.

이데아: 그 엘오네는 어떻게 하고?

라그나: 에스타병에게 유괴당했어. 내가 어떻게든 에스타에 들어가려고 여행을 계속하고, 이리저리….

이데아: 에스타의 마녀, 이데아의 후계자 수집?

라그나: 맞아 맞아, 그거야!

이데아: 딸?

라그나: 아니지만, 그래도 귀여워~. 아아, 목소리가 듣고 싶어~. (나는 리노아의 목소리가 듣고 싶어)

이데아: 왜 그러죠?

라그나: 아니, 머릿속의 요정이…. (난 과거든 뭐든 좋으니까 리노아의 목소리가 듣고 싶어. 움직이는 리노아가 보고 싶어. 어쩌면 구할 수 있을지도 모르잖아?)

엘오네: 과거는 바꿀 수 없어. 나, 이제 겨우 알았어. 내가 에스타에 유괴되었을 때 라그나 아저씨는 여행을 떠났어…. 하지만 그 때문에 레인이 죽을 때 라그나 아저씨는 곁에 있어주지 못했어. 레인은 막 태어난 아기를 라그나에게 보여주고 싶어했어…. 레인은 라그나를 계속 부르고 있었어. 그래서, 무슨 일이 있어도 마을에 있도록…. 하지만, 소용이 없었어. 이제 그 순간으로는 돌아갈 수 없어…. 게다가…. 난 만난 적이 있는 사람의 의식 속으로 밖에 너희들을 보낼 수 없어. 미안, 스콜. 접속이 끊길 것 같아. 또 너와 말할 수 있도록 노력해 볼게.

스콜: 누나! 엘오네! 나는….

과거는 바꿀 수 없어

센트라 대륙 만~ 에스타 수도

리노아의 곁에 잠들어 있는 스콜.

스콜: (나는… 리노아의 목소리가 듣고 싶어) 과거로 가면 널 만날 수 있

어! 잘 하면 과거를 바꾸는 것도! 엘오네! 엘오네! 들려? 나를 과거로 보내줘! 리노아가 이렇게 된 그 순간으로! (엘오네, 대답해 주지 않는 건가…. 흰색 SeeD의 배에 타고 있었지…. 흰색 SeeD…, 이데아의 SeeD…. 이데아의 SeeD?) 그렇군, 이데아에게 물어보면 그 배의 소재를 알 수 있을지도 몰라!

이데아의 말에 의하면 그들은 주의가 깊어서 한곳에 잘 머물지 않지만 아마도 센트라 대륙의 만 어딘가에 있을 거라고 한다.

이데아가 흰색SeeD의 소재를 가르쳐 준다

센트라 대륙은 해안선이 매우 복잡해서 흰색 SeeD의 배를 찾기 위해서는 대륙을 한바퀴 돌면서 구석구석 만 안쪽까지 들어가 보는 수밖에 없다.

실제로 들어가 보지 않으면 찾을 수 없다

흰색 SeeD의 배를 찾아 접근해 보면 그들의 리더가 일행을 맞이한다.

흰색 SeeD:그대들은…?

스콜: 나는 바람 가덴의 스콜. 이 배의 지휘관을 만나고 싶다.

흰색 SeeD:내가 리더다. 용건이 무엇인가. 단, 내용에 따라 즉각… 돌아가 주기를 바란다….

스콜:…엘오네를 만나고 싶다….

흰색 SeeD의 리더:…!?

스콜: 우리들은 수상한사람이 아니야…. 이데아가 이곳을 알려주었다.

흰색 SeeD의 리더: 어째서… 이데아에게…?

스콜: 이데아는 이미… 마녀 알티미시아의 지배로부터 벗어났다. 지금은 우리들의 동료이다…. 그러니까 엘오네의 소재를 감출 필요는 없다. 우리들이 여기 온 것은 엘오네를 마녀 알티미시아로부터 보호하기 위함이다.

흰색 SeeD의 리더: …… . 그 말을 믿을 이유는 없어…. 돌아가 주기 바란다….

흰색 SeeD은 스콜 일행을 신용해 주지 않는다

흰색 SeeD의 리더는 스콜의 말을 아무래도 믿기 어려운 모양이다.

리더를 찾아 선실쪽으로 가다보면 숲의 올빼미 멤버였던 존과 와츠를 만날 수 있다.

왓츠: 앗~! 오래간만입니다~!

존: 무슨 일이야!? 아…! 스콜아닌가!

왓츠: 이런데서 만나리라고는 생각지 못했습니다! 모두들 안녕하셨습니까!?

존: 우리들은 팀버를 나오자마자 갈바디아군에게 추격을 당했는데 마침 우연히 이 배를 만나 구조되었어.

왓츠: 정말 죽는 줄 알았습니다! 존이 바다로 도망치자고 했기 때문입니다…!

존: 그럼 따라오지 않았으면 될 것 아니야? 이러쿵저러쿵 이야기를 하면서도 먼저 바라로 간건 왓츠잖아!

스콜: (변함없군…)

존: 아니? …리노아는?

스콜: 우리는 마녀였던 이데아와 싸웠어. 그 싸움 뒤로부터 전혀 의식이 없어…. 지금도 가덴에 잠들어 있어. 어째서 그렇게 되었는지… 알 수가 없어. 우리들은 의뢰인을… 리노아를… 지키지 못했어… 미안해….

존: 이봐…! 내가… 말했지!! 리노아에게 무슨 일이 생기면 용서하지 않겠다고!! 그런데… 그런데… 네 녀석!!!

왓츠: 존! 그만두세요! 뭔가 사정이 있을 겁니다… 스콜 일행이… 리노아를 그냥 버려두었을 리가 없습니다. 그렇지요, 스콜?

스콜: 우리들이 이 배로 엘오네를 찾으러 온 것은 어떤 인물보다 먼저 보호하는 것이 목적이다. 하지만 리노아를 엘오네에게 보일 수 있다면…. 잘하면… 혹시 리노아를….

왓츠: 존! 리노아는 괜찮아질 겁니다! 리노아도 말했지 않습니까!「돌아올게」라고…「함께 팀버를 독립시키자」라고….

존: …알았다. 스콜… 다시 한번 말해두지만. 이번에야말로 리노아에게 무슨 일이 생기면 그때는 용서하지 않겠다.

리노아의 얘기를 들은 존은 상당히 흥분한 모양이다. 대화가 끝나고 와츠에게 말을 걸어보면 여러 가지 정보를 들을 수 있는데 그의

와츠는 여전히 정보통이다

말에 의하면 엘오네는 이미 배를 떠나 에스타로 간 듯 하다.

정보를 모두 들었으면 선실에 있는 흰색SeeD의 리더를 만나보자.

스콜 : 이걸….

흰색 SeeD의 리더 : 이건… 엄마 선생님의 글씨. 정말로 엄마 선생님이?

스콜 : 당신들도 엄마 선생님이라고 부르는군.

흰색 SeeD의 리더 : 우리를 기르고 가르치신 분이니까.

스콜 : 우리들도 어렸을 때 이데아의 손에서 자랐다. 여러 가지 사정이 있어서 이데아와 싸웠지. 그 결과, 이데아는 돌아왔어. 무서운 마녀 이데아는 자상한 마녀 이데아… 엄마 선생님으로 돌아온 거지.

흰색 SeeD의 리더 : 고마워, 스콜. 고마워. 바람 가덴의 친구들. 이데아의 배를 대표해서 감사하네.

스콜 : 경례까지 같군.

흰색 SeeD의 리더 : SeeD를 만들 때 경례만은 이미 정해져 있었다고 엄마 선생님이 그러셨어.

흰색 SeeD의 리더는 창가로 다가선다.

흰색 SeeD의 리더 : 편지에 써있던데 엘오네를 찾고 있지? …미안하지만 엘오네는 이미 없어. 자네들 가덴에 맡겨 놓았던 엘오네를 F.H.에서 우리가 되찾아갔지? 그후 우리는 마녀 이데아로부터 멀리 떨어지기 위해 동쪽으로 향했어. 곧바로 갈바디아의 선단과 조우했어. 배가 아주 많았고 뭔가 찾고 있는 듯 했어. 한심했어. 우리는 그들에게 발각되어 계속 쫓겨다녔지. 물론 전속력으로 도망쳤어. 하지만 배가 고장이 나버려서…. 엘오네를 갈바디아에 넘겨줄 수는 없었어. 그래서 우리들은… 전투준비를 시작했어. 그때 에스타의 배가 나타난 거야. 갈바디아군과 에스타 선박의 전투가 시작되었어. 우리들은 거기에 휩쓸려 들어갔지. 여기서부터의 일은… 우리들 사이에서도 의견이 엇갈려 있어. 에스타의 배가 한 척, 이 배로 접근해 왔어. 우리들에게 에스타의 배로 옮겨 타라고 했지. 피난시키려 했던 것 같았어. 우리들은 물론 거부했어. 갈바디아 못지 않게 에스타도 신용할 수 없었으니까. 에스타병은 우리를 설득하려 했지만 주변의 전투가 격심해져서…. 에스타의 배가 포기하고 떠나려고 할 때, 잠자코 상황을 보고 있던 엘오네가 뭔가 소리치면서 에스타의 배로 건너 탔어. 전혀 엘오네답지 않은 행동이었지. 우리들은 뭐가 뭔지 알 수가 없어서…. 하지만 에스타의 배는 싸움이 격렬해진 전장을 벗어나듯 멀리 사라져 갔어. 그리고 우리들은… 아니, 우리얘긴 됐어. 그걸로 끝이야. 우리는 배가 고쳐지는 대로 에스타로 향할 생각이야. 미안해 스콜. 엘오네를 지키지 못했어.

스콜 : 엘오네는 에스타에 있다는 얘긴가?

흰색 SeeD의 리더 : 그렇게 생각하고 있어.

편지를 보여주자 엘오네에 관한 이야기를 꺼낸다

스콜은 바람 가덴의 브릿지로 돌아와 에스타로 향할 것을 명한다. 하지만 에스타는 대륙전체가 높은 산으로 둘러싸여 있어서 가덴으로는 진입할 수 없다고 한다. 그렇다면 남은 길은 단 하나. F.H.를 지나가는 대륙간 철도를 통해 걸어가는 것이다. 보건실의 리노아에게 가서 말을 걸면 스콜은 리노아를 업고 가덴을 나선다.

스콜 : (…멀군. 이렇게 멀리라고는 생각지 않았는데. 난… 뭘하고 있는 거지? 에스타로 가서… 엘오네를 찾아… 엘오네를 만나고…. 엘오네를 만난다고 해서 모든 게 해결된다는 보장은 없다구. 그런데도 나는…. 나… 변했군.)

리노아를 업고 F.H.의 철길을 걷는 스콜

한참 철길은 걷던 스콜은 리노아를 잠시 내려놓는다.

스콜 : (모두 뭘하고 있을까…. 나를 비웃고 있을지도 몰라. 아니, 화내고 있을까?) 어떻게 생각해? 나… 실은 다른 사람한테 어떻게 생각될지 신경이 쓰여서 견딜 수가 없어. 하지만, 그런 생각을 하는 자신이 싫어서…. 그래서… 나에 대한 걸 다른 사람이 깊이 아는 걸 원치 않았어. 그런 나 자신의 싫은 부분. 감춰두고 싶어. 스콜은 무뚝뚝하고 무슨 생각을 하고 있는지 알 수 없는 녀석. 모두에게 그렇게 생각되고 있으면 정말로 편해. 지금 그 얘기 모두에겐 비밀이야. 리노아….

스콜은 잠든 리노아에게 자신의 마음을 털어놓는다

얼마나 걸었을까. 저만치 앞에서 누군가가 스콜에게 말을 건넨다.

키스티스: 늦었군, 스콜.
젤: 공주님은 아직 자고 있나?
키스티스: 왕자님이 키스를 해주면 일어날지도 모르지.
스콜: 그런 말을 하려고 여기까지 온 거야?
키스티스: 에스타에 가는 거지? 우리도 가.
젤: 우리, 이데아의 호위라구.
마녀 이데아: 자, 가지요 스콜.

리노아를 내려놓고 이데아에게 말을 걸어보자.

마녀 이데아: 준비가 되면 출발합시다.
스콜: 에스타에서 뭘 하는 거죠?
마녀 이데아: 오다인 박사를 만나러 갑니다.
젤: 오다인 박사. 이름 정도는 알고 있겠지?
스콜: …오다인?

1. 그래, 알고 있어
2. 기억이 없어… 물어볼까?
3. 아무래도 좋아

스콜: 가르쳐 줘.
젤: 오다인 브랜드는 유명하잖아? 그 오다인 박사라구. 마녀에 관해서라면 그 박사가 최고라구….
스콜: …그렇군. 그래서, 그 박사를 만나서 어떻게 하려고?
마녀 이데아: 마녀 알티미시아는 살아있습니다. 그녀는 언제든지 자기 몸을 지배할 수 있습니다. 그렇게 되면 나는…. 나는 다시 공포의 존재가 되어 버리고 맙니다. 나 역시 자신은 소중해요. 자신의 몸은 지키고 싶어요. 할 수 있다면 마녀의 힘을 버리고 싶어요. 오다인 박사라면 그 방법을 알고 있을 지도 몰라요. 나를 구해줄지도 몰라요.
스콜: …알았어요. 모두 함께 에스타로 가자.

잠시 후, 길을 떠나려 하면 상황을 살피러 갔던 아바인과 셀피가 돌아온다. 파티를 정한 후 동쪽의 염호(鹽湖)지대로 들어가자.

결국 모두 함께 떠나는 일행

현재로서는 이곳이 에스타국으로 들어가는 유일한 통로. 그러나 일행의 눈앞에 보이는 것은 끝없이 펼쳐진 황량한 암염의 벌판뿐이었다.

셀피: 마을 같은 건 보이지 안네~.
마녀이데아: 생각보다 긴 여행이 될 것 같군요….
젤: 괜찮아요! 어떤 적이 나타나도 우리들이 확실하게 지켜드릴테니까요!
마녀이데아: 고마워요 젤. 하지만 여러분들과 함께 온건 호위 때문이 아니예요. 나는 말이에요… 나 자신으로 있는 동안에는 아무런 문제도 없어요. 하지만 알티미시아가 내게 들어오면…. 알겠지요? 모두… 그때는 부탁해요.
셀피: 아니~? 왠지 공기가 무거운데~? 이건 누굴 쓰러뜨리러 가는 여행이 아니라구~. 모두가 행복해지기 위한 여행이야~. 이런 거 처음이잖아? 그러니까 좀 더 기운을 내서 힘차게 가자구~!
스콜: …나쁜 말을 꺼내면 정말로 그렇게 된다고 누군가 그랬어. 전해지는 말이겠지만 난 믿고 싶어. 그러니까… 아무도 말하지 말아 줘.

이건 모두의 행복을 위한 여행이야!

대화가 끝나면 파티를 정한 뒤, 통로를 따라 들어가자. 그러면 어떤 길목에서 갑자기 아바돈이 나타나 일행의 앞을 가로막는다.

아바돈(アバドン)

아바돈은 언데드 계열이므로 회복계 마법이 효과가 있다. 단, 레이즈나 아레이즈는 소용이 없으므로 주의. 통상공격 이외에도 스테이터스 변화 마법을 사용하므로 미리 ST방어정션에 콘퓨나 브라인 등을 정션시켜 두었다면 상대하기가 편할 것이다.

일어서 있는 동안에는 공격이 거의 소용없다

아바돈을 쓰러뜨리면 공중에 무슨 노이즈 같은 것이 보인다. 이를 조사해 보면 통로가 열리고 일행은

노이즈를 건드리면 통로가 나타난다

에스타로 들어가게 된다.

통로로 들어간 일행은 이동장치를 타고 어디론가 실려간다. 눈앞에 펼쳐지는 것은 최첨단 과학기술로 이루어진 거대도시. 그러나 이때 갑자기 과거로의 여행이 시작된다.

어디로 실려가는 것일까?

초 과악대국 에스타

다시 라그나에게로

루나틱 판도라 연구소 ~오다인연구소 (과거)

라그나 일행은 에스타의 어떤 연구시설에 잡혀와 강제노역에 시달리고 있는 듯 하다.

경비병 : 어이, 그쪽의 조그만 녀석하고 커다란 녀석은… 루나틱 판도라 안에서 일을 한다. 남은 한 명은 여기서 작업보조다! 다른 사람도 어서 작업을 시작해라!!

라그나 :…….

내부를 돌아다니고 있으면 경비병이 호통을 친다.

경비병 : 얼쩡거리지 마! 잡담은 금지다!!

라그나 : 배가 고파….

경비병 : 거기! 잡담은 삼가라!! 3,4일로 죽는 소리를 하다니 근성이 부족하군!! 내가 젊었을 때는… 아침부터 밤중까지… 잠도 안자고….

잔소리가 끝나면 안쪽 입구의 경비병에게 말을 걸어보자.

라그나 : 키로스하고 워드녀석… 잘 일하고 있을까.

경비병 : 잡담을 삼가라고 몇 번을 얘기해야…!!

이때 식사시간을 알리는 종이 울린다.

라그나 : 앗… 밥이다!! 밥먹는 시간이라구~!!

경비병 : 너는 작업을 계속해라! 잡담을 한 벌이다! 그쪽 짐승… 너도 마찬가지다! 남은 작업을 마칠 때까지 식사는 없다!!

라그나 : 자… 잠깐만! 작업이 끝날 때까지라면… 나는 2,3시간이면 끝나지만…! 저 녀석 일은 2,3일로 끝날게 아니잖아!?

경비병 : 그렇다면 2,3일 동안은 식사를 못하겠군…. 그게 싫으면… 어서 작업을 끝내란 말이다….

잠시 후, 안쪽의 경비병이 다른 경비병을 부른다.

경비병 : 좀 와 봐. 나 혼자선 커다란 녀석을 감당하지 못하겠어.

경비병 : 내가 없다고 해서 어리석은 짓은 하지 마라… 감시카메라가 시종일관 너희들을 지켜보고 있으니까….

경비병이 사라지면 뭄바에게 말을 걸어보자.

라그나 : 괜찮은 거야? 왠지 후들거리고 있는 것 같은데? 밥은 제대로 먹니? 열이라도 있는 건 아니야? 높은데 무섭지 않아?

뭄바 : 고파고파.

라그나 : 배가 고프다고…?

작업원 : 하하하하 재미있는 소릴 하는군… 자네. 그녀석이 말하는 고파고파는… 고맙다는 의미라구. 하지만 녀석을 걱정해 주는 건 자네가 처음이군. 대체로 이 녀석들은 이유도 없이 식사도 절반에 수면도 절반…. 그러면서도 우리 인간들보다 힘든 일을 시키는 건 보통이라구.

라그나 : 힘들어 보이는군… 힘내…. 언젠가 여기서 나갈 수 있는 날이 오면 내 집에서 배가 터지도록 실컷 먹여줄테니까 말이야. 다 먹으면 물론 낮잠이야. 알겠지?

뭄바 : 고파고파.

오다인 : 실험! 실험! 해보는 거야! (폭음이 난 후) 실패다~~!!

작업원 : 또 위의 연구실에서… 오다인 박사가 뭔가 시작한 모양이군. 오다인 박사… 우리가 여기 있다는 걸 잊고 있을 거야. 도대체 과학자들이란 자기 연구 이외에는 아무 것도 보이지 않으니까 말이야.

라그나 : 응… 왜 그래? 도구가 모자라는구나? 내가 가져다 줄게. 잠깐 기다려. 틀림없이… 이쪽에….

경비병 : 어이 거기! 그래… 엘리베이터에 제일 가까운 너말이다. 위의 연구실에 있는 경비병을 불러와라! 긴급사태라고 보고하면 된다!!

라그나 : 알았어… 알았다구. (긴급사태라… 이 녀석들이 일을 저지른 건가?)

경비병 : 어서 가라구!

라그나 : 그럼, 잠깐 갔다올게. 앗, 잊을 뻔 했다! 자, 잘 받아. 우앗!?

뭄바는 라그나가 던지는 도구를

받으려다 밑으로 떨어지고 만다.

라그나 : 으… 미안해. 정말… 미안해… 이렇게 한심한 놈이어서… 정말 미안해~~!!

작업원 : 대화중에… 미안하지만…

라그나 : 응… 뭐지…?

뭄바가 와이어를 타고 다시 올라온다.

라그나 : 나는 지금 내 자신이 싫고… 한심해서…. (뭄바를 뒤돌아보고) 우왓!!!

작업원 : 핫핫핫! 걱정하지 마, 귀신이 아니야 라고 하는군. 아무리 대우가 나쁘다지만 위험한 작업을 할 때 와이어 정도는 연결해 두니까 괜찮아.

라그나 : 그런 건 진작 말했어야지…?

「いつかここから、出られる時が来たら オレんまで、たらふく飯食わしてやるからな。食い終わったら、もちろん昼寝だ、な!」

뭄바와의 우정은 여기서 시작된다

작업원 : 자네 정말로 좋은 친구야. 이런 때에… 정말 보기 드물어…. 자네라면, 우리의 계획을… 이끌어 줄 수 있을 것 같아.

라그나 : 계획…?

작업원 : 그래. 지금 에스타를 지배하고 있는 아델…. 녀석의 방식에 불만을 품고 있는 사람들은 많아. 아직, 지금은 모두 흩어져 있지… 하지만 언젠가 힘을 합쳐서… 아델을 타도하자고 하는 계획이 있다. 일국의 왕을 쓰러뜨린다. 게다가 보통의 인간도 아니다. 마녀라고 하는 초인을 상대… 하는 것이다. 어설픈 계획으로는… 이쪽이 당할 것이 뻔하다. 그래서 지금 궁리를 하는 중인데…. 우리들 반 아델파는 전문 기술직 종사자들이 대부분이다. 따라서 아델을 물리치기 위한 연구를 하기는 용이하지만… 실제로 움직이려고 들면 선봉에 설 사람이 없다… 그런 상황이라구. 우리들은 자네와 같은… 속셈없이… 솔직하게 인생을 살아가는… 그런 지도자를….

경비병 : 어이, 연락은 아직인가? … 뭐하고 있는 거야!! 또… 뭔가 일을 꾸미려고…!!

라그나 : 그만 둬!!

경비병은 라그나의 말을 무시하고 즉각 공격을 가해온다. 경비병을 쓰러뜨리고 나면 위에서 다른 경비병이 엘리베이터를 타고 내려온다.

경비병 : 움직이지마!!

라그나 : 또 일을 저질러 버렸군… 이렇게 된 이상 도리가 없지. (경비병을 몸으로 저지하며) 어서 타고 도망쳐! 키로스! 워드! 마침 좋은 때에….

키로스 :…마침 최악의 상황…이라고도 하지 보통은.

경비병 : 허튼 소리 하지 말고 어서 걸어!!

워드 :…….

라그나 : 그리 나쁘지도 않아…. 한 사람보다는 두사람… 두사람보다는 네 사람이라고 하잖아?

키로스 : …어디 네사람이 있는데? 설마… 급기야 너… 환각으로 제 4의 아군이 보이는 거 아니야?

라그나 : 보여… 보인다구!! 아아… 사랑스런 엘… 이런 곳에 있었구나… 아저씨는 기쁘다. (어이, 이틈이야! 알겠지…? 순식간에 해치우고… 우리도… 탈출하는 거야!!)

(그전에… 장비는 확실히 되어 있겠지?)

여기서 첫 번째를 선택하면 메뉴화면에서 장비를 조정할 수 있다.

1. 불안하다…

2. 완벽하다…!

라그나 : 좋아… 가자!!

병사들을 물리쳤으면 엘리베이터를 타고 밖으로 나가자.

(警備兵がいない— 今のうちだ!)

경비병이 없는 틈을 타 밖으로 나간다

밖에는 먼저 나간 작업원과 뭄바가 기다리고 있다.

라그나 : 오! 일부러 기다리고 있었던 거야!?

뭄바 : 고파고파

라그나 : 조심해서 가! 또 붙잡히지 말고! (앗! 큰일이닷! 밖에 나오면 같이 식사도 하고 낮잠도 자자고 약속했는데…! 하긴… 녀석에게는 밖에서 자유롭게 움직일 수 있는 게 진수성찬이겠지.)!

작업원 : 괜찮아… 그도 반아델파의 동료야. 연구소 주위의 중요한 정보는 오다인 박사의 조수인 그가 맡고 있지.

박사의 조수 : 새로운 동료입니까…? 환영합니다, 잘 부탁해요! 아래서 좀 시끄러웠던 모양이던데… 뭐 이 연구소를 떠나기에는 마침 시기가 적당했는지도 모르겠군요.

작업원 : 박사가 어떻게 된 건가? 아니면 아델이 이곳의 연구를 눈치채기라도 한 건가?

박사의 조수 : 오다인 박사 쪽입니다. 박사가… 또 일을 저질렀습니다. 커~다란 루나틱 판도라 보다 쬐끄

만… 쬐끄만 장난감을 발견한 모양입니다. 박사의 흥미는 아무래도 그… 엘오네라는 아이에게로 옮겨갔다고 생각됩니다.

라그나: 엘오네!?

작업원: 알고 있나?

키로스: 알고 있다마다… 그 아이를 찾으려고… 여기까지 오게 된 건데….

워드: …….

라그나: 어디에 있지? 엘오네는 지금 어디에 있는 거야!?

박사의 조수: 오다인 박사라면 확실히 그곳을 알고 있으리라 생각합니다만….

라그나: 오다인이라구!? 좋아, 돌아가자!! 당신들한테는 신세를 졌군. 이 틈에 도망치는 게 좋을 거야, 그럼!

작업원: 잠깐 기다려! 구해주기만 해놓고 그럴 수는 없지?

박사의 조수: 그 엘오네라는 아가씨를 찾고 있는 거지요? 그렇다면 언젠가 동료가 필요하게 될 겁니다. 에스타… 아니 마녀를 상대로 당신들 3명으로는 어려울 거라 생각합니다. 어떻습니까, 우리 도움을 받지 않겠습니까? 싸움은 무리지만 지식과 정보라면 얼마든지….

키로스: 나쁘지 않은… 얘기라고 생각하는데… 우리들은 에스타에 대해 너무 모르고 있어. 요전처럼… 마을에서 붙잡히는 건… 난 두 번 다시 당하고 싶지 않아… 분명 워드도 그렇게 생각하고 있을 거야.

워드: …….

라그나: 응? …아…음…좋아, 알았어! 당신들 도움을 받도록 하지. 하지만, 그 대신이라고 하긴 좀 뭣하지만…. 그 반 아제레파 인지 뭔지를 우리도 도와주도록 하지.

워드: …….

키로스: 아델이야…. 「아무리 그래도 정도가 있지 한 글자 밖에 안 맞는 건 창피하니 그만 둬…」라고 말하고 싶은 듯한 워드의 시선을 따가울 정도로 못 느끼나, 라그나군?

라그나: 아아, 느끼고 있어! 언제나 느끼고 있어! 하지만 이름 따위는 아무래도 상관없어! 안에 가지고 있는 마음이 중요한 거야, 마음이! 그것만 확실히 가지고 있으면 뭐가 어떻게 돼도 상관이 없는 거라구!

작업원: …아아…바로 그거야! 뭔가 좀 조리가 없는 것 같지만 당신은 좋은 사람이야! 역시… 당신이 이끌어 줬으면 좋겠어… 내 생각일 뿐이지만….

라그나: 좋아, 나한테 맡겨! 엘오네를 찾으면 그 제안을 받아들이도록 하지! 그럼 잠깐 오다인한테 물어보고 올 테니까 기다려 줘! (또 저지르고 말았다! 가볍게 대답하는 건 내 나쁜 버릇이이야…. 하지만… 지금까지도 어떻게든 잘 됐고… 뭐, 어떻게 되겠지?)

반 아델파 조직과 손을 잡는 라그나

대화가 끝나면 다시 작업을 하던 곳으로 가서 오다인 박사에게 엘오네의 행방을 물어보자. 하지만 그는 대답은 하지 않고 달아나 버린다. 결국 도망가는 박사를 쫓아가 붙잡고서 다시 질문을 하면 엘오네가 오다인 연구소에 있다는 사실을 실토한다.

박사에게 가면 경비병들과의 전투가 시작된다

함께 탈출한 반 아델파 멤버의 도움으로 오다인 연구소로 온 라그나 일행. 경비병을 쓰러뜨린 뒤 앞에 있는 이동장치를 타고 안으로 들어가 보자. 안에 있는 병사를 해치운 뒤 감시창 쪽으로 다가가 보면 엘오네를 발견할 수 있다. 오른쪽의 제어판에서 록을 해제시킨 뒤 아래층으로 내려가 안으로 들어가 보자.

이런 곳에 엘오네가!?

결국 엘오네를 구출하는 데 성공한다

에스타 수도 (エスタ 首都)

무대는 다시 현재의 에스타. 일행이 정신을 차리면 어떤 남자가 와서 대통령 관저로 안내한다.

남자의 안내에 따라 관저로 이동한다

이데아: …그렇게 생각하고 저는 이곳에 왔습니다. 부디 오다인 박사의 힘으로 저를 미래의 알티미시아로부터 벗어나게 해 주셨으면 합니다….

오다인 박사: 간단한 일이지. 격리시켜 버리면 된다. 오다인에게 불가능은 없어.

이데아 : 잘 부탁드리겠습니다.

대통령 보좌관 : 자네는… 엘오네를 만나고 싶다고?

스콜 : 어디에 있지? 나와 이데아는 엘오네를 만나지 않으면 안된다. 당신들은 거절할 수 없어. 만약 거절한다면 나는….

오다인 박사 : 오다인을 인질로 할 셈이야. 바보로구만.

스콜 : 바보든 뭐든 좋으니 엘오네를 만나게 해줘.

오다인 박사 : 말대로 해주지. 오다인이 허가할게.

대통령 보좌관 : …좋습니다.

오다인 박사 : 하지만 조건이 있어. 이 여자를 내가 관찰할 수 있도록 해줘.

대통령 보좌관 : …어떤가? 엘오네를 만나기 위해서는 좀 준비가 필요하다. 그동안 여자를 맡겨두라는 것이 우리들의 조건이다.

스콜 : 리노아에게 이상한 짓을 하면 안돼.

오다인 박사 : 이 증상은… 불가사의 하군. 이런 식으로 되는건가….

대통령 보좌관 : 잠시 우리 나라라도 돌아보도록 하게. 그때쯤이면 준비가 끝났을걸세. 이 도시의 동쪽에 위치하고 있는 루나게이트(ルナゲート)로

오다인 박사와의 만남

리프터는 이곳의 주요 이동수단이다

가게. 마녀의 지배로부터 벗어난 지 17년 인간과 과학의 조화를 추구하는 우리 에스타가 마음에 들었으면 하네만….

일단 리노아를 오다인 박사에게 맡기고 에스타 수도의 동쪽에 위치하고 있는 루나게이트(ルナゲート)로 향하자. 관저 오른 쪽에 있는 수도입구행 리프터를 이용하면 수도 입구까지 쉽게 이동할 수 있다.

루나게이트 (ルナゲート)

루나게이트에 도착하면 직원이 안으로 안내해준다.

발사대 모양을 한 루나게이트

루나게이트 직원 : 출발하는 건 당신들이군?

스콜 : 그렇다.

루나게이트 직원 : 그럼 이쪽으로 오게. 거리적으로는 상당히 멀지만 시간적으로는 순간적이다. 잠들어 있는 사이에 도착할테니까.

스콜 : 어디로 가는 거지?

루나게이트 직원 : 그곳에 가기까지의 과정을 좀 설명해 두기로 할까? 우선 당신들은 이 파이프 안의 캡슐로 들어간 뒤 콜드슬립처리를 받게 되지. 처리가 끝나면 당신들이 들어있는 캡슐은 자동적으로 사출기 안으로 장착되는 거야. 다음은 발사하는 것뿐이다. 눈을 떠보면 도착해 있을 거야. 뒷일은 그쪽의 스탭들에게 맡겨 두면 돼. …설명은 여기까지다. 물론 위험이 아주 없는 건 아니야. 어떻게 하겠어?

스콜 : …잘 부탁해.

1. (…하늘로?
생각 좀 해보고)

2. (…어디라도 가겠어)

루나게이트 직원 : 그럼 당신과 함께 갈 사람을 결정해 줘. 그 여자는 이미 콜드슬립처리가 끝나고 장진완료상태야. 그러니까 갈 수 있는 건 당신과 한 사람뿐이지.

이데아 : ……. 그 동안 나는 내 힘을 억제받고 있지 않으면 안되겠군요….

키스티스 : 하지만 엄마선생님을 혼자 두는 건 너무 위험해요!

젤 : 그럼 제가 호위를 하겠습니다! 스콜, 어때 괜찮겠지?

스콜 : (…어떻게 할까?)

1. (…좀 불안한 걸)

2. (…맡겨 보자)

스콜 : 괜찮겠어?

젤 : 어째서 나로는 안된다는 거야? 내가 겁쟁이라서인가!? …그렇다면, 내가 그렇지 않다는 걸 증명할 기회를 줘! 나도 같은 SeeD라구!

이데아 : …나도 부탁하겠습니다. 젤이 있어준다면 나도 마음이 든든합니다…

키스티스 : 나도 젤이 낫는데 이견 없어.

셀피 : 나도야~!

어바인 : 이건 결정난 거군, 스콜.

스콜 : (……) 알았어. 젤에게 맡기기로 하지.

젤 : 좋았어~! 저 최선을 다해서 호위하겠습니다! 안심하고 있어 주세요! 스콜, 안심하고 다녀와!

스콜 : (엄마 선생님은 마녀야… 그걸 잊지마)그럼 남은 한사람을 결정한다.

루나게이트란 우주로 캡슐이나 우주선을 쏘아 올리는 장치로서 일행은 이제부터 냉동수면상태로 캡슐 속에 들어가 엘오네가 있는 우주선으로 보내지게 되는 것이다. 스콜과 리노아와 함께 갈 한사람을 결정하면 발사준비가 시작되고 곧 3개의 캡슐은 우주를 향해 날아간다.

그렇다면 엘오네는 우주 어딘가에?

일행의 캡슐이 우주를 향해 발사된다

스콜 일행이 출발하고 밖으로 나오다 보면 거대한 물체가 에스타로 접근하는 것이 보인다. 젤은 서둘러 오다인 박사에게 가보기로 한다. 젤과 이데아 이외에 1명을 선택하여 에스타 수도로 향하자.

에스타를 향해 날아오는 거대한 물체

에스타 수도
(エスタ 首都)

에스타 수도에 도착하면 리프트를 타고 오다인 박사가 있는 마법연구소(魔法研究所)로 가자. 오다인 박사는 루나틱 판도라라고 하는 그 거대한 물체에 관해 설명을 시작한다.

원래 달에서는 몇 년에 한번씩 몬스터들이 급격히 불어나 지구로 떨어지는데 이것을 「달의 눈물」이라 부른다. 루나틱 판도라는 그와 함께 작용하는 것으로 달의 눈물이 떨어지는 지점에서 그것을 받아들이는 안테나 역할을 하는 것이다. 그리고 그 지점을 티어즈 포인트라고 한다. 일행은 루나틱 판도라 안으로 침투해 이 현상을 저지하기로 한다.

루나틱 판도라가 에스타 수도를 지나는 시간은 총 20분으로 조우가능한 지점과 시간은 다음과 같다.

접촉	지점	시간
1차 접촉	시가의 중심	남은 시간 15: 00~12: 00 (진입후 5~8분)
2차 접촉	입체교차로 부근	남은 시간 10: 00~5: 00 (진입후 10~15분)
3차 접촉	쇼핑몰 북부	남은 시간 3: 00~0: 00 (진입후 17~20분)

위의 표에 따라서 조우가능한 시간에 해당장소에 가 있으면 루나틱 판도라 안으로 침투가 가능하다. 미리 에스타 수도의 지형을 어느 정도 익혀두지 않으면 괴로운 이벤트가 될 것이다. 루나틱 판도라 내부에서는 엘리베이터를 타고 중앙의 홀 같은 곳으로 내려가자. 그러면 어떤 몬스터가 나타나서 일행을 밖으로 날려버린다.

오다인 박사에게서 작전설명을 듣는다

리프터는 루나틱 판도라의 영향으로 작동불능 상태이다

ㅁ버튼을 누르면 교차시간과 지형이 표시된다

손도 써보지 못하고 밖으로 밀려나는 일행

루나 사이드 베이스
(ルナサイドベース)

한편, 우주로 날아간 스콜 일행의 캡슐은 모두 무사히 회수된다. 캡슐에서 나오면 의료진인 피에트에게 대사가 준 소개장을 보여준 뒤 리노아를 데리고 의무실로 따라가자.

그런 다음 의무실 안쪽의 침대에 리노아를 뉘어 놓고 제어실로 가자. 피에트에게 말을 걸면 엘오네를 만나보고 오라고 한다.

에스타의 과학기술은 놀라운 수준이다

달 표면에 보이는 몬스터의 무리

무사히 베이스에 도착한 일행

제어실에서 나와 계단을 올라가 복도를 따라가면 엘오네의 방이 있다.

엘오네 : 오랜만이야 스콜.

스콜 : 그래.

엘오네 : 미안해 여러 가지로. 너희들을 끌어들여서.

스콜 : 괜찮아. 당신이 무엇을 하고 싶어했는지 알았으니까. 우리들이 도움이 됐어?

엘오네 : 물론이야. 너희들은 나의 눈이 되어 주었어. 너희들 덕분에 내가 얼마나 사랑받고 있었는지 알았어. 과거를 바꿀 수는 없었지만 그것을 확인한 걸로 충분해. 정말 고마워.

스콜 : 괜찮아. 그 대신 부탁이 있어. 과거는 바꿀 수 없다고 했었지?

엘오네 : 몰랐던 과거를 알 수는 있어. 과거를 알게 됨으로서 그때까지와는 다른 지금이 보이는 거지. 바뀌는 것은 자신이지 과거의 일이 아니야.

스콜 : 그런가? 정말로 과거는 바꿀 수 없는 거야? 내가 직접 확인해 보고 싶어. 나를 리노아에게 보내줘. 과거의 리노아 속으로. 리노아에게 일어난 일이 무언지 알고 싶어. 그리고 리노아에게 위험을 알려서….

엘오네 : …도와주고 싶은 거군. 리노아를 잃고 싶지 않은 거야. 하지만 할 수 없어. 난 리노아를 모르는 걸. 아는 사람을 아는 사람에게로 보내는 것만 가능하다고 말했었지?

스콜 : 리노아를 데리고 왔어. 그 때문에 나는 여길 온 거야. 의무실로 와줘.

대화가 끝나면 엘오네와 함께 리노아가 있는 의무실로 향하자.

그런데 이때 리노아가 어떤 힘에 의해 갑자기 움직이기 시작하고 베이스 안은 긴급상황으로 변한다. 스콜은 리노아를 멈춰보려 하지만 강력한 힘에 의해 튕겨나가 버리고 만다.

리노아는 제어실로 가서 마녀 아델의 봉인 해제 장치를 작동시키고 2단계 봉인을 풀기 위해 우주 공간으로 나가려 한다. 락커룸 앞의 복도에서는 달의 눈물이 시작되

드디어 엘오네를 만났지만…

리노아의 상태가 이상하다

「달의 눈물」이 시작된다

려 하는 것을 볼 수 있다.

스콜은 락커룸에서 우주복으로 갈아입고 리노아를 따라 나가지만 해치가 닫히는 바람에 나갈 수가 없다. 그러면 다시 제어실로 돌아와 피에트에게 말을 걸어보자.

밖에서는 리노아가 아델 세메타리의 봉인을 해제시키고 있다. 봉인이 해제되자 아델은 봉인장치와 함께 달의 눈물에 휩쓸려 지구로 떨어져 가고 리노아는 그대로 우주의 미아 신세가 된다.

아델 세메타리의 봉인을 해제하는 리노아

루나틱 판도라에 흡수되는 아델 세메타리

리노아는 우주공간으로 날아가 버린다

탈출포트 ~ 우주공간

베이스는 달의 눈물의 접근으로 위험한 상황이다. 엘오네를 데리고 탈출포트로 들어가자.

스콜 일행의 캡슐은 무사히 탈출에 성공한다. 그러나 스콜의 머릿속은 리노아에 대한 생각으로 가

득 차있다. 결국 엘오네는 스콜의 부탁을 들어주기로 하고 그의 의식을 과거의 리노아에게로 보낸다.

영향권을 무사히 벗어나는 탈출포트

배경은 일행이 제4구역 수용소에 갇혀 있던 시기. 아바인은 카웨이 대령의 지시로 리노아를 석방시켜 데려가고 있었다.

리노아 : 형무소로 돌아가, 아바인 키니아스.

아바인 : 네 아버지의 명령이야. 이대로 데링시티로 돌아가는 거야. 아얏! 뭐하는 거야!

리노아 : 돌아가서 모두를 구해야 해.

아바인 : 괜찮을 거야. 모두 마음만 먹으면 스스로 탈출할 수 있다구.

리노아 : 그런 건 모르는 일이야. 스콜 같으면 「명령받은 적 없으니까」라든가 그런 식으로 말하면서 그곳에 계속 있을지도 몰라. 그래선 안돼. 그러니까 구하러 돌아가겠어! 억지로라도 갈 거야.

아바인 : 아야야얏! 알았어! 알았다니까!

아바인은 리노아의 굳은 의지에 결국 그녀의 뜻을 따르기로 하고 차를 돌린다. 스콜의 의식은 다시 이데아와의 결전이 있기 얼마 전으로 이동한다.

젤: 스콜의 반지!? 어디서 샀는지 모르겠는데.

리노아: 같은 걸 갖고 싶어. 그거 멋있잖아.

젤: 무슨 몬스터 같은 게 새겨져 있는 거?

리노아: 그래 그래!

젤: 좋아, 내가 같은 걸 만들어 주겠어. 이래봬도 손재주는 제법 있다구.

리노아: 정말!? 얏호!!

젤: 스콜에게 실물을 보여달라고 해야지.

리노아: …그건 안돼.

젤: 어째서?

리노아: …부끄럽잖아.

젤: 에? 아니 그럼!?

리노아: 아냐 아냐!

동료들을 구하기 위해 아바인을 설득하는 리노아

반지는 리노아의 부탁이었다

스콜의 의식은 다시 탈출캡슐로 돌아오고 이번에는 너무 먼 과거가 아닌 리노아에게 일이 생겼던 그 순간으로 전송이 된다.

스콜: (그때의… 리노아…. 이건 리노아가 아니야!)

「충실한 마녀의 기사 사이퍼여. 마녀는 살아있다… 마녀는 희망한다」

스콜: (이건 알티미시아!? 미래의 마녀가 리노아 속으로!? 이데아로부터 옮겨온 것인가? 리노아는 어디 있는 거야!

「해저에 잠들어 있다고 전해지는 루나틱 판도라를 찾아내라. 그리하면 마녀는 네게 다시 한번 꿈을 꾸게 해 줄 것이다」

스콜: (리노아! 어디 있어? 대답해!)

사이퍼: 분부대로 행하겠습니다. 알티미시아님

리노아: …스콜…무서워.

스콜: (리노아!!)

「누구냐? 나가라」

엘오네의 힘으로 리노아에게로 보내져 있던 스콜은 알티미시아의 파워에 의해 밀려나고 만다.

리노아의 몸에 알티미시아가…!?

스콜은 과거로 돌아갈 수는 있었지만 과거를 바꿀 수는 없었다.

스콜: 리노아!! 엘오네?!

엘오네: 리노아에게 무슨 일이 있었는지… 알았어? 과거를… 바꿀 수 있었어?

스콜: 소용없었어… 어떻게 하면 좋지?

엘오네: 아… 지금 똑같았어. 스콜, 어린 시절하고 같은 눈빛이었어. 어린 강아지 같은… 투명한… 눈….

스콜: …잊었어.

엘오네: …괜찮아. 중요한 건 지금이니까. 나도…겨우 알았어.

스콜: 내가 할 수 있는 건 지금 저기 있는 리노아를 구하는 것 뿐이겠지?

엘오네: 리노아를 안심시켜 줘. 반드시 마음은 통할 거야. 자 가는 거야, 스콜. 한없이 지금에 가까운 과거로…. 미래에 한없이 가까운 지금으로….

엘오네는 다시 스콜의 의식을 리노아에게 보내준다. 우주복의 생명유지장치 가용시간은 20분. 예비탱크를 사용해도 5분이 늘어날 뿐이다. 우주의 미아가 되어버린 리노아는 점점 의지를 잃어버리려 하고 있다.

『생명 유지장치 잔량 15초』

리노아: (나… 살 수 있을까…. 어떻게? 혼자서는 아무 것도 할 수 없어…. 단지 흘러가는 대로…. 혼자서는 아무 것도 되지 않아…)

『잔량 0』

리노아: (살 수 있을까? 나… 죽는 걸까? 이대로…. 나… 이대로… 끝인 거야…)

『유지기능 완·전·정·지』

리노아: (이제 틀렸어…. 이제…)

스콜: (안돼…. 포기하면 안돼)

리노아: (나는 이대로… 우주의 먼지가 되어…)

스콜: (안돼, 리노아. 리노아!! 리노아… 기억을 떠올려…)

생명유지장치는 이미 오래 전에 끊겼고 리노아는 점차 의식을 잃어가기 시작한다.

스콜: (기억…을…떠…올…려…)

스콜의 마음이 전해진 것일까. 리노아는 정신을 차리고 예비탱크의 스위치를 누른다.

리노아: (나… 아직…. 해…낼…수…있을…까? 스콜…)

스콜은 탈출포트를 나가 리노아를 향해 간다.

리노아의 의식은 점점 희미해져 가는데…

마지막 순간 스콜의 마음이 용기를…

스콜은 리노아를 찾아 탈출포트를 나간다

리노아: 고마워… 스콜. 스콜의 목소리가 들렸어.

스콜: 아무 말도 하지마….

리노아: 우리들 살 수 있을까?

스콜: 내가 구해 줄게. (연료는 이제 없어…. 산소도 거의 바닥났어. 이대로 우주의 미아가 되든지… 중력에 끌려 산화하든지…. 나는 리노아를 구할 수 없는 건가…?)

절망에 빠지려는 순간 스콜과 리노아의 눈에 우주선의 모습이 들어온다.

스콜: 잡고 있어.

두사람은 마지막 힘을 다해 우주선으로 다가간다.

절망의 순간 정체불명의 우주선이…

라그나록 (ラグナロク)

위기를 넘기고 무사히 우주선 안으로 들어온 두사람. 리노아는 갑자기 묘한 눈빛으로 스콜을 쳐다본다.

스콜: (뭐, 뭐지…)

리노아: 고마워 스콜. 또 나를 구해 줬어. 정말로 감사하고 있어.

스콜: 괜찮아. 그렇게 하고 싶었으니까.

스콜을 향해 팔을 벌리는 리노아.

스콜: (…뭐지?)

리노아: 아까는 우주복이 방해 됐으니까.

스콜: (…응?)

리노아: 포옹해 줘.

스콜: (…포옹?)

리노아: 꼬~옥. 붙어 있고 싶어. 살아있다는 걸 실감하고 싶어.

스콜: (살아있다…인가. 지금, 살아 있는 것만으로는 부족해) 확실히 지금은 살아있어. 하지만… 이 상황은… 알고 있잖아? 더 살고 싶겠지? 모두가 있는 곳으로 돌아가고 싶겠지?

리노아: 과거형으로는… 되고 싶지 않다?

스콜: 바로 그거야.

리노아는 살아 있다는 사실에

흥분을 감추지 못하지만 스콜은 아직 긴장을 늦추지 않는다. 안으로 들어가다 보면 우주선 안에 어떤 몬스터가 돌아다니고 있는 것이 보인다.

우주선에 타고 있던 사람들은 모두 이 몬스터에 당한 모양이다. 이들은 모두 8마리인데 재생능력을 가지고 있기 때문에 죽여도 죽여도 계속 살아난다. 그러나 재생능력에는 한계가 있어서 같은 색간에만 재생이 가능하다. 그러므로 어떤 색의 몬스터를 죽였으면 다른 몬스터는 건드리지 말고 같은 색의 몬스터를 찾아서 죽이는 식으로 제거해 나가야 한다.

우주선안에 정체모를 괴물이…

회의실에서 괴물에 대한 레포트를 읽어본다

몬스터를 모두 제거했으면 엘리베이터를 타고 조종실로 가보자.

리노아: 우와~앗!

스콜: (이것을… 조종하는 건가… 나에겐 불가능해)

이때 에스타의 에어 스테이션에서 교신이 들어온다

리노아: 스콜, 기계가 뭐라고 말하고 있어.

스콜: 볼륨은?

에어스테이션: 여기는 에어스테이션. 여기는 에스타 에어스테이션

스콜: (이것은?)

에어스테이션: 비공정 라그나록 응답하라. 비공정 라그나록 응답하라

스콜: (…전파통신)

에어스테이션: 여기는 에어스테이션. 비공정 라그나록 응답하라

스콜: 이 배는 라그나록이라고 하면 되나?

에어스테이션: WOW! 정말로 라그나록인가? 우주에 있는 건가?

스콜: 우주의… 어디인지 알 수 없어.

에어스테이션: 라져, 라져! 귀선의 위치는 이쪽에서 파악하고 있다

스콜: (지상으로 돌아갈 수 있는 건가?)

에어스테이션: 라그나록… 17년만이다

스콜: 우리들은 돌아갈 수 있나?

에어스테이션: 이쪽에 맡겨둬라. 연료는 충분히 남아 있을 것이다. 따라서 대기권돌입 프로그램에 현재 위치데이터를 입력하기만 하면 된다. 대기권에 들어오면 여기서 유도하겠다. 어떤가 안심할 수 있겠나?

스콜: 데이터를 입력하는 방법을 모르겠다.

에어스테이션: 상관없다! 뭐든지 설명해 주겠다. 지금, 조종석에 있는가?

스콜: 시트가 여러 개 있다.

에어스테이션: 우현측의 시트다. 자리에 앉으면 이쪽에 알려줘라.

스콜: (자리로 가서 앉으며)조종석이다.

에어스테이션: 눈앞에 있는 터치패널이 보이는가?

스콜: 아아, 보인다.

에어스테이션: 다음은 간단하다. 이쪽에서 말하는 좌표를 입력해라.

스콜: 말하라.

에어스테이션: WJHIE/….

스콜: 입력했다.

에어스테이션: 이어서… 2872/HD-IEU.

스콜: 입력했다.

에어스테이션: 에러는 없는가?

스콜: 이상없다.

에어스테이션: 그리고… 괜찮을 거라 생각하지만 한가지 해 둘 것이 있다. 연료를 전부 소비해 버리는 것을 억제하기 위한 조치다. 중력발생장치를 꺼라. 조금전과 같은 패널에서 조작할 수 있다.

스콜: 알겠다. (이것이군?) 조작완료.

에어스테이션: 축하한다 라그나록. 이걸로 OK다. 그리고… 효과가 있을지는 모르겠지만 말해 두고 싶은 것이 있다. 스텝 일동, 귀선의 행운을 빈다.

스콜: 고맙다.

리노아는 스콜의 손짓에 따라 조종석으로 가려하지만 중력발생장치의 가동을 중단한 탓에 공중에 떠버린다.

리노아: 아니?

스콜: 저쪽 좌석에 앉아. 벨트를 메고 조용히 있어.

리노아는 스콜의 말은 들은 척도 않고 그의 무릎위로 날아가 앉는다.

리노아: 돌아갈 수 있을까?

스콜: 아마도…. 시트에 앉아서 벨트를 매.

리노아: 좀더 이렇게 있고 싶어.

스콜: 이봐… 왜 이렇게 꼭 붙어있고 싶어하지?

리노아: 스콜은… 이런 게 싫어?

스콜: 익숙하지가 않아.

리노아: 어렸을때는? 부모님과 붙어 있을 때… 꼬옥 껴안아 주실 때 안심하지 않았어?

스콜: 부모님… 몰라. 아무리 기억을 더듬어봐도 나오질 않아. 아아… 하지만 엘오네가 있어 주었어.

리노아: 안심할 수 있었지?

스콜: 그렇군. 하지만 사라졌어. 다른 사람의 손에 끌려 헤어진 거야. 그때부터인지도 몰라. 안락함… 따스함… 그런 게 두려워졌어.

리노아: 잃어버릴 것이 두려우니까 처음부터 필요없다? 그래서 동료같은 건 필요없다고 하는 거군.

스콜: …몹쓸 아이지?

리노아: 스콜은 그렇게 해서…. 즐거운 일이나 기쁜 일을 계속 쫓아버리고 있었던 거네. 그거 큰 손해라고 생각해.

스콜: 그럴 지도.

리노아: 틀림없어. 나는… 이렇게 하고 있는 게 좋아. 어머니한테 안기거나 붙어있는 게 좋았어. 상냥했던 시절의 아버지 한테도 항상 그랬어.

스콜: …나는 너의 부모가 아니야.

리노아: 물론. 스콜은 지금 내가 가장 안심을 주는 사람이야. 안심시켜주고… 기쁘게 해 주고 … 여러 가지로 주는 사람. 뭐 맥빠지게 하거나 화나게도 하긴 하지만 말이야.

스콜: …미안하군.

리노아: 미안하군.

스콜: 이제 자리로 돌아가.

리노아: 조금만 더.

스콜: (언제 무슨 일이 생길지 모른다구)

리노아: 우린 이제 무사히 돌아갈 수 있는 거지.

스콜: 이제 믿는 수밖에 없잖아.

리노아: 돌아가면… 함께 있을 수 없게 되겠지.

스콜: …그럴지도. 미래의 일은 알 수 없어. 아무도 보증할 수 없어. 그렇게 말한 건 리노아잖아?

리노아: 그런 의미가 아니야.

스콜: 돌아가고 나서의 일은… 돌아간 다음에 생각해.

리노아: 모두… 용서해 주지 않을 거야….

스콜: 용서?

에어스테이션: 여기는 에어스테이션. 라그나록 응답하라.

스콜: 라그나록이다.

에어스테이션: 몇 가지 질문이 있다. 우리는 탈출포트의 회수작업을 하고 있다. 사건의 전모는 대략 파악하고 있다. 스테이션의 사람이 라그나록에 타고 있지는 않은 모양이더군. 그쪽의 사람 수를 알려줘라.

스콜: 두사람 뿐이다.

에어스테이션: 당신의…이름은?

스콜: 스콜이다. 바람 가덴의 SeeD다.

에어스테이션: 다른 한사람은?

스콜: …리노아.

에어스테이션: 리노아? 마녀가 아닌가!? 마녀가 타고 있는 거군!

스콜: (역시… 그렇군… 리노아는 마녀인가?)

리노아: 나… 마녀가 되어 버렸어. 스콜과 함께 있을 수 없어.

에어스테이션: 라그나록 응답하라.

리노아: 미래따위… 원하지 않아. 지금이 이대로 계속 되었으면 좋겠어.

스콜: (리노아…)

에어스테이션: 라그나록 응답하라!

리노아: 아무도 내게 닿을 수 없게 돼….

에어스테이션: 마녀는 귀환하는대로 봉인하겠다. 회수부대의 지시를 따라라.

리노아: 나… 두려워.

에어스테이션: 스콜, 듣고 있겠지? 마녀도 듣고 있나?

리노아: 두려워 스콜. 돌아가고 싶지 않아.

스콜: (전에 누군가가 말한대로…. 내앞에 뻗어 있는 몇 갈래인가의 길. 그 가운데 내가 옳다고 생각되는 길을 선택해 왔다. …그렇게 생각하고 싶다. 모두가 웃는 얼굴로 인도해 준 이길을 택한 것은… 올바른 것이었을까? …리노아. 여기까지 걸어와… 너의 손을 놓지 않으면 안돼…)

에어스테이션에서 교신이 들어온다

이제 무사히 돌아갈 수 있어

우주선은 17년 전에 행방불명되었던 비공정 라그나록이었다. 이윽고 지상에 도착한 스콜과 리노아. 그곳에는 이미 에스타의 회수부대가 나와 리노아를 기다리고 있었다.

관계자 1: 위대한 하인의 후예 리노아여. 그 마의 힘을 우리에게 사용하지 말 것을 부탁한다.

관계자 2: 다시 한번 부탁한다. 우리들의 초대에 응해 마력을 봉인하고 방에서 잠들 것을.

리노아: …예.

관계자1: 말이 통하는 마녀라 다행이군. …친구에게 하고 싶은 말은?

리노아: …시간압축. 우주에서… 내 몸에 다른 마녀가 있었어. 그것은 미래의 마녀 알티미시아. 알티미시아의 목적은 시간 압축. 그곳에선 알티미시아밖에 존재할 수 없어. 다른 인간은 사라져버리고 말아…. 알티미시아는 나의 몸을 사용해서 그 시간압축을 행할 생각이야. 그런 일에 내 몸을 쓰게 하고 싶지 않아…. 그래서 가는 거야.

관계자2: …그럼, 갑시다. 멋진 선물이 있습니다. 아름다운 방글입니다. 그 다음 마녀 기념관으로 안내하겠습니다.

스콜: 리노아, 가지마!

리노아: 두려움의 대상이 되기 전에… 미움을 받기 전에… 사라지고 싶어.

스콜: (리노아…)

리노아: 아 그래…반지… 돌려줘야지.

스콜: 괜찮아. 네가 가지고 있어.

리노아: 하지만….

스콜: 괜찮아. (…리노아가 희망한 일이야. …어쩔 수 없잖아?)

리노아는 자신의 몸이 미래의 마녀 알티미시아에게 이용당하지 않도록 하기 위하여 봉인을 허락하고 순순히 그들을 따라간다. 하지만 스콜은 그저 아무 말도 못하고 바라만 보고 있을 뿐이었다.

이렇게 보내고 마는 것인가…

리노아가 떠나고 나면 라그나록의 브리핑실로 가 보자. 스콜이 의자에 앉아 생각에 잠기려 하면 셀피가 나타난다.

스콜: 셀피!

셀피: 다녀왔습니다~!

스콜: 어떻게?

셀피: 정말이지 큰일이었어~! 탈출포트가 지면에 충돌한 충격으로 난 기절해 있었어~. 정신이 들어보니까 나하고 피에트씨 뿐이었어.

스콜: (피에트? 아아, 함께 탈출한 남자인가? 응? 누나는? 엘오네는?)

셀피: 엘오네는 없었어. 무사해야 할텐데…. 그래서, 피에트씨는 구조대를 기다리고 있었어. 하지만 나는 초코보를 잡아서 타고 달리다 보니까 엄청난 배가 있길래 들어와 보니 스콜이 있어서 깜짝~!

스콜: 그렇군.

셀피: 그런데 이 배 날 수 있는 거야? 제대로 움직일까?

스콜: 글쎄….

셀피: 스콜…. 스콜이 우주로 뛰쳐나갔을 때 정말 멋있었어~. 이야기 속의 주인공 같았어. 아니? 히로인은 어딨어~?

스콜: (리노아는…)

젤: 스콜!! 무사해서 다행이야~! 돌아오자마자 안됐지만 지상은 지금 큰일이야. 보고! 무슨 루나틱 판도라 라는 게 갑자기 나타났어. 그래서 엄청난 소동이 벌어져서 엄마선생님이 목적을 달성하지 못하고, 하지만 일은 잘 됐어. 엄마선생님은 마녀가 아니게 되었어. 엄마선생님도 모르는 사이에 누군가에게 마녀의 힘을 계승시킨 모양이야.

스콜: (…리노아한테야)

젤: 아… 그리고. 그래그래, 루나틱 판도라를 컨트롤하고 있는 건 갈바디아 군이야. 예전에 에스타가 바닷속에 버린 것을 끌어 올려서 움직이게 하고 있는 것 같아. 그런데 루나틱 판도라 안에는 대석주라는 것이 있는데 그것이 달로부터 몬스터들을 불렀어. 그래서, 달에서 몬스터가 마구 쏟아져 내려와서 이쪽은 완전히 난장판이라구. 게다가 내려온 것은 몬스터 뿐만이 아니야. 봉인해서 우주에 추방시켜 두었던 마녀 아델이 봉인장치째로 지상으로 떨어졌어. 달에서 내려오는 몬스터에 휩쓸려서 같이 떨어졌어. 그걸 루나틱 판도라가 받아들였다는 게 정말 놀라워. 오다인 박사의 추리에 의하면 갈바디아군의 목적은 그것이 아니었나하고 짐작하고 있어. 요약하자면….

스콜: 젤, 됐어… 나중에 듣기로 하지.

젤: 하지만 스콜!

스콜: 큰일이군. 큰일이라는 건 알았어. 하지만 나는 아무 것도 생각할 수 없어.

셀피: 무슨 일이야~, 스콜.

스콜: 리노아가 마녀가 되어 버렸어. 엄마선생님의 힘을 계승한 거야. 조금 전에 리노아를 데리러 에스타의 사람이 왔었어. 리노아는 에스타로 갔어.

셀피: 쫓아가야 해~!!

키스티스: 억지로 끌려간 거야?

스콜: …아니야, 리노아가 원한 일이야. 자기는 마녀니까… 모두가 두려워하고… 싫어하고… 아무도 자신에게 가까이 오려하지 않게 돼… 그런 건 싫다면서….

키스티스: 스콜은 붙잡지 않았어?

스콜: 리노아가 스스로 결정했어. 내게 무슨 권리가 있어?

키스티스: 정말이지! 그만둬! 권리라고!? 무슨 소릴 하고 있는 거야? 우주에까지 가서 리노아를 구한 건 뭘 위해서였어? 이제 만날 수 없을 지도 모르는데 에스타에 넘겨주기 위해서? 아니잖아? 리노아와 함께 있고 싶어서가 아니었어? 바보!

젤: 정말이야.

스콜: (…바보소릴 들었군)…그럴지도. (뭘하고 있는 거지 난. 그렇게 듣고 싶었던 리노아의 목소리. …이제 더 이

상 들을 수 없을 지도 모른다구. 뭘 폼을 잡고 서 있는 거지 난? 어떻게 하면 좋지? …뭐야, 간단한 일이잖아)

키스티스: 결정된 모양이군.

젤: 에스타로 가는 거겠지?

스콜: 무슨 판도라인지하고 마녀 아델 따위는 지금 어떻게 해야 할지 모르겠어. 누나의 행방도 지금은 짐작이 가지 않아. 알고있는 건 리노아의 일 뿐이야. 되찾으러 간다!

동료들의 이야기를 들어보면 상황은 매우 어지러운 상태다. 루나틱 판도라는 마녀 아델을 끌어들이고 엘오네는 실종… 심상치 않은 갈바디아의 움직임…. 지금 스콜의 머릿속에는 오직 한가지만이 분명하게 자리잡고 있다. 그것은 리노아로 향하는 마음….

스콜은 마음을 돌려 리노아를 구해내기로 결심한다. 라그나록의 조종법은 가덴 때와 마찬가지이다. 기수를 돌려 마녀 기념관으로 향하자.

지금 확실한 것은 단하나! 리노아를 되찾으러 간다!

마녀 기념관(魔女記念館)~에스타 수도(エスタ首都)

입구의 경비병들은 일행의 의도를 모르고 쉽게 통과시킨다. 연구실 안으로 들어간 일행.

직원: 무슨 짓을 할 셈이냐!

스콜: …그 일을 어떻게 했어야 하는 건지는 지나가 보지 않으면 알 수 없어….

직원: 무슨 소릴 하는 거야?

스콜: …그때 어떻게 했어야 하는지 이제 알았어. …아직 늦지 않았어. …그래서 왔다. 후회하고 싶지 않아. 리노아를 데려 가겠다.

직원: 이제 와서 무슨 얘기야!?

이때 동료들이 무기를 꺼내들고 직원들을 위협한다.

직원들을 막고 있는 키스티스와 젤

젤: 스콜 어서가!

이제 안으로 들어가 리노아를 구해내자.

스콜: 이제 금방이야. 곧 꺼내줄테니까. 이런! 어떻게 해야 되는 거야!

마음이 급해진 스콜은 건블레이드로 봉인장치의 케이블을 끊어 버린다.

바로 이 장면이…. 궁금증이 풀리는 순간이다!

감동의 재회

리노아: 마녀라도… 괜찮아?

스콜: 마녀라도… 상관없어.

키스티스: 리노아! 스콜!

스콜: 가자!

밖에서는 에스타병들이 입구를 봉쇄하고 있지만 잠시 후 어디서 많이 본듯한 몸놀림을 하는 사람이 나타나서 일행을 통과시켜 준다. 라그나록을 타고 가다보면 리노아가 트라비아 가덴에서 말했던 이데아의 고아원에 가보고 싶다는 말을 꺼낸다.

이데아의 집에 도착하면 리노아를 데리고 입구 왼쪽의 꽃밭이 있는 곳으로 들어가 보자.

키스티스: 다시 보니 경치가 상당히 좋은걸.

스콜: 아아, 꽃밭 말이지? 난 완전히 잊고 있었어.

키스티스: 스콜이 자기 주위에 두르고 있는 벽을 아랑곳하지 않고 꾸역꾸역 안으로 들어가려고 하는 리노아. 리노아한테는 어려울 거라고 생각했어. 다음은 스콜이 100% 보증하는 장소를 좋다고 하느냐가 문제였지만…. 의외로 깨끗하게 항복했어.

리노아: 글세~.

키스티스: 스콜, 변했어. 머릿속이 온통 리노아로 가득해. 시험전이 아니어서 다행이야. 그럼 천천히들 있다와.

리노아: 난 어떻게 되는 걸까.

스콜: …걱정하지마. 예전부터 좋은 마녀는 얼마든지 있었어. 이데아도 그랬고. 리노아도 그렇게 되면 돼.

리노아: 하지만, 이데아는…. 나도 네 안에 얼티미시아가 들어오면 어떻게 될 지 몰라. 우주에서는 조종당해서 아델의 봉인을 풀었고…. 다음엔… 어떻게 될지. 이번엔… 무슨 짓을 하게 될지. 전세계를 적으로 돌리고… 싸우는 건가… 싫어… 무서워.

스콜: (리노아…. 전세계를 적으로

돌려도 상관없어. 내가… 내가…, 그래, 마녀의 기사)

리노아: 내가 만약 알티미시아에게 조종당해서 난폭해지면…. SeeD는 나를 쓰러뜨리러 오겠지? SeeD의 리더는 스콜…. 그래서… 그래서 스콜의 검이 나의 가슴을…. 하지만 스콜이라면 괜찮아. 스콜이외에는 싫어. 스콜…. 혹시 그렇게 되면….

스콜: 그만해! 나는 그런 짓을 하지 않아. 내가 쓰러뜨릴 마녀는 리노아가 아니야. 리노아를 억누르는 미래의 마녀 알티미시아라구.

리노아: 알티미시아는 미래에 있으면서 내 몸에 들어오는걸. 내 몸이 알티미시아에게 사용되는 거야. 어떻게? 어떻게 나는 구해줄건데?

스콜: …생각하겠어. 방법은… 틀림없이 찾을 수 있을 거야.

리노아: …정말로 찾을 수 있을까?

스콜: 물론 찾아주겠어. 나를 믿어.

리노아: …응, 믿을게. 스콜이 방법을 찾을 때까지 역시 나…. 역시, 에스타의 그 시설에 있을까. 그 편이 스콜도 안심이잖아.

스콜: …그건 소용없어. 또 내가 리노아를 데리러 갈 거야. 리노아는… 내 곁에서 떨어지지 마.

리노아: 아. 그거 그거!

스콜: 뭐야.

리노아: 그 말이 시작이었어.

스콜: 뭔데 그게.

리노아: 잊어버렸어?

스콜: 내가 그런 말을 했어?

리노아: 됐습니다!

스콜: 아니, 이건 분명히 G.F 탓이야. 그래서 잊어버린 거야.

리노아: 아, 얼버무리려 하고 있어~.

스콜: …기운이 좀 나는 모양이군.

리노아: 응.

리노아: 저, 말해도 돼? 꿈을 꿨어. 무서운 꿈이었어. 스콜하고 약속을 하는 거야. 함께 유성을 보는 거였어. 치장을 하고 선물받은 반지를 꼈어. 그런데 자 나가야지 하는데 약속장소가 기억이 안 나는 거야. 스콜을 만나고 싶어서 달렸어. 산이랑 사막이랑 초원랑, 팁버, 바람, 갈바디아까지…. 숨이 차서 더 이상 달릴 수 없는데, 만나고 싶은 생각이 점점 더 커져서…. 스콜! 어딨어 하고 소리치다가 눈을 떴어. 나, 울고 있었어. 미안, 이런 얘기해도 뭐라고 해야할지 모르겠지. 하지만 말하고 있으면 무서운 생각을 하지 않을 수 있어.

스콜: 만나지 못한 건…. 리노아가 약속장소를 몰랐던 건…. 확실하게 약속을 하지 않았기 때문이야.

리노아: 그래.

스콜: 여기로 하자. 나… 여기 있을테니까.

리노아: 있을테니까, 뭐?

스콜: 나는 여기서 기다리고 있을테니까….

리노아: 누굴 기다리는데?

스콜: 나, 여기서 리노아를 기다리고 있을테니까… 와 줘.

리노아: 알았어. 나도 여기로 올게. 이걸로 이담엔 만날 수 있는 거네. 틀림없이.

젤: 우왓!! 미, 미안! 하지만 긴급사태야. 비공정에 무선이 들어왔어. 에스타의 대통령 관저에서라고. 마녀 알티미시아를 쓰러뜨릴 작전이 있다. 실행부대로 SeeD를 고용하고 싶다 라고.

스콜: …리노아를 빼앗아 가기 위한 함정인지도 몰라.

젤: 그게… 무선으로 말한 남자는 이름이 키로스였어. 키로스라면 혹시 그 키로스가 아닐까?

스콜: 에스타 대통령 관저에 키로스? 우리들을 고용하고 싶다고? …가볼까?

에스타 대통령 관저에 가보면 대통령이 되어 있는 라그나를 만날 수 있다.

스콜: (워드. 키로스. 그리고 저… 뒷모습은 아마도…. 뭐야 이 나라는…)

워드: …….

라그나: 그래, 알았어. 여어~! 만나고 싶었다구 요정님들! 자네가 내 머릿속에 들어 왔었지? 엘오네한테 들었어. 머릿속이 시끄러운 게 아 뭔가 있어 하는 느낌이었다구. 전투를 할라치면 왠지 모를 힘이 솟아나서 엄청난 기술을 쓸 수 있었고 말이야. 우리들은 그걸 요정이 왔다고 했지. …그래, 내가 라그나야. 에스타의 대통령 라그나 레월. 사이좋게 지내자구. 그런데 이런 사태만 아니라면 천천히 이야기를 하겠지만, 뭐 조금쯤 괜찮을까. 그래, 어디서부터 이야기하면 좋을까?

키로스: 라그나 대통령을 말하게 하면 너희들은 언제까지나 그 자리에서 움직이지 못해. 그러니까 자네들이 질문을 하도록 해. 대통령은 거기에 대답한다.

이제 라그나에게 궁금했던 것들을 물어보자.

1. 알티미시아를 쓰러뜨릴 작전이란 건?
2. 엘오네는?
3. 레인의 이야기를 들려 줘
4. 당신은 여기서 뭘하고 있는 거지?
5. 이방에서 내보내 줘

스コール
「ここにしよう」

이곳에서 다시 만날 것을 약속하는 두사람

라그나에게서 그간의 이야기와 작전내용을 듣는다

(알티미시아를 쓰러뜨릴 작전)

라그나 : 오오 바로 본론인가? 과연 현역 SeeD답군.

오다인 박사 : 내가 나설 차례인가?

라그나 : 오오, 부탁해. 짧고 알기 쉽게.

오다인 박사 : 오다인은 말하고 싶은 대로 말할거야! 마녀이데아에게 여러 가지로 물어봤어. 마녀 알티미시아는 미래로부터 이 시대의 마녀에게 와 있어. 다시 말해, 본체는 미래에 그대로 놓아둔 채 의식만이 현재로 와있는 것이지. 이건 뭔가 비슷하지 않은가? 그렇지?

스콜 : 엘오네가 우리의 의식을 과거로 보낸 것과 비슷해.

오다인 박사 : 잘 맞췄어. 처음에는 분명 미래에도 엘오네와 같은 신비한 능력을 지닌 사람이 있어서 마녀를 이 시대로 보내고 있는 것이라고 생각했어. 그러나! 실은 그게 아니었어! 미래의 마녀가 어떻게 여기로 와있느냐 하면…. 듣고 싶은가?

1. 듣고 싶다

2. (길어 질것 같으니 그만 둬)

오다인 박사 : 그렇다면! 놀라게 해 주려고 비밀로 하고 있었는데… 그것은 오다인 덕분이야! 오다인은 예전에 엘오네의 신비한 능력을 연구하고 있었어. 엘오네의 뇌에 흐르고 있는 미전류를 분석해서 그것을 패턴화 한 거야. 패턴화만 되면 기계화시키는 건 간단하지. 지금은 아직 장난감 같은 물건이지만 개량에 개량을 거듭하여 알티미시아의 시대에는 훌륭한 물건이 되어 있는 거라구. 즉, 엘오네의 능력과 같은 작용을 하는 기계가 미래에는 있다는 얘기야. 그 기계의 기초를 만든 것이 바로 이 오다인. 실은 오다인은 그 기계에 「정션 머신 엘오네」라는 이름을 붙여 두었지. 자신의 발명이 미래에도 남아 있다는 건 정말 멋진 일이야! 정션 머신 엘오네.

라그나 : 그렇게 된 거야.

스콜 : 그 이름 때문에 알티미시아는 엘오네의 존재를 알게 된 거야.

라그나 : 그래서 엘오네가 마녀에게 노림을 당하고 있는 거지. 한심하지만 지금의 오다인을 책망해도 아무 소용이 없어.

오다인 박사 : 할거야? 할거야! 얘기를 계속 할거야. 그래서 그 다음은… 미래의 알티미시아를 쓰러뜨리기 위해서는 미래에 있는 알티미시아의 본체를 쓰러뜨리지 않으면 안돼. 그러니까 미래로 가지 않으면 아무 것도 할 수 없다는 얘기지. 하지만 시간을 건너뛰어서 미래로 가는 건 불가능해. 원래는 갈 수가 없는 거야. 하지만 이번은 달라. 그것은 알티미시아의 목적이 시간의 압축이기 때문이지. 마법으로 알티미시아가 시간을 압축한다. 시간을 압축해서 어떤 이득이 알티미시아에게 있는지는… 여러 가지로 생각할 수 있지만 이 시점에서 그런 건 아무래도 상관없어! 여기서 알티미시아의 행동으로 미루어 보면 알티미시아가 이 시대로 오기 위해서는 이 시대의 마녀의 몸속으로 들어오지 않으면 안된다는 걸 알 수 있어. 그리고 마녀가 다시 엘오네를 찾고 있다는 건 좀 더 과거로 갈 필요가 있다는 얘기야. 그렇지 않다면 이 시대도 이미 압축되어 있을 거야. 이걸 이용하는 거지! 이 시대에는 마녀가 두사람 있다. 마녀 리노아와 마녀 아델. 그 중 아델은 아직 각성하지 않고 있어. 만약 눈을 떴다면 라그나나 오다인을 그냥 두지 않았겠지. 아마도 그 루나틱 판도라 안에서는 마녀 아델의 각성이 진행되고 있을 거야. 아델이 완전히 각성하면 알티미시아는 반갑다는 듯이 아델에게로 들어갈 거야. 그건 정말 무서운 일이야. 아델은 강한 마녀니까. 아델이 알티미시아에게 이긴다면 우선 이 시대는 엉망진창으로 만들거야. 그러니까 알티미시아가 들어올 그릇으로 마녀 리노아를 쓰는 거야. 그럼, 작전설명을 시작하지. 우선 루나틱 판도라에 들어간다. 분명 엘오네가 잡혀 있을 것이므로 이 엘오네를 우선 구해낸다. 다음은 마녀 아델이 각성하기 전에 완전히 해치워 버리는 거야. 그렇게 하면 이 시대의 마녀는 리노아 하나가 된다. 그럼 리노아에게 알티미시아가 들어오는 것을 기다리면 돼. 알티미시아가 오면 그때는 엘오네의 차례야. 엘오네는 알티미시아를 리노아와 함께 과거로 보내버린다. 엘오네는 자신이 알고 있는 마녀에게 리노아와 알티미시아를 보내게 되겠지. 그것은 이데아 아니면 아델…. 뭐 엘오네에게 맡기는 수밖에 없겠지. 과거로 간 알티미시아는 시간압축의 마법을 사용한다. 물론 이 시대에도 영향이 오겠지. 그것이 어떤 건지는 알 수 없지만 영향을 느끼면 엘오네는 리노아를 과거로부터 격리시키는 거야. 그러면 리노아는 이 시대로 돌아오고 알티미시아는 미래로 돌아가겠지. 남는 것은 시간이 압축된 세계야. 과거, 현재, 미래가 바짝 붙어 있는 거야. 마구 뒤섞이는 거지. 너희들은 시간압축의 세계에서 미래를 향해 가는 거야. 시간압축세계를 지나가면 그곳은 알티미시아의 시대야. 다음은 너희들이 하기 나름이지.

라그나 : 작전에 대해서는 알았겠지? 나한테는 도무지 이해가 안가지만 말이야. 받아들여 주겠나?

1. 좋아

2. 여러 가지로 물어보고 싶어

이 질문에서 첫 번째를 선택하면 다음 이벤트로 넘어간다.

(엘오네에 관해서)

라그나 : 그 아이의 인생은 대체 뭐지. 정말 그렇게 생각지 않나? 엘오네가 2세정도였을 때 에스타의 여자아이 사냥이 있었다. 윈힐에도 에스타의 병사들이 나타나서 저항하는 엘의 부모들을 죽여버렸지. 아, 여자아이 사냥이란 에스타의 지배자, 마녀 아델의 후계자를 찾는 걸 말하는 거야. 그 후로 이웃의 레인 손에서 크면서 나하고도 친해졌는데…. 알고 있지? 또다시 에스타의 여자아이 사냥이 시작된 거야. 내가 있었으면서도 엘을 빼앗기고 말았어. 내 인생에서 가장 분한 일이었지. 그래 내가 간신히 구해내서 윈힐로 돌아가 보니 이번에는 레인이 죽어 있는 거야. 그래서 결국 고아원에 보내게 된 거지.

스콜 : 어째서 당신이 함께 있지 않았지?

라그나 : 물론 그렇게 하고 싶었어! 하지만 여러 가지 사정이 있었어. 이건 나도 후에 안 일이지만…. 오다인 박사가 엘오네의 신비한 힘을 눈치채고 혈안이 돼서 찾고 있었다구. 그 고아원의 경영자가 시드 클레이머와 그의 처 이데야. 두사람에 대해서는 잘 알고 있겠지. 클레이머 부부는 엘오네를 보호하기 위해 고아원으로부터 내보냈어. 그걸 위해서 커다란 배를 준비했다던데. 정말 고마운 일이었지. 그러는 사이에 그 배는 고아원처럼 되고 엘은 그곳에서 어린아이들을 돌보며 지내게 되었어. 배에서의 생활은 행복했다고 하지만 정말로 그런건지 어떤지는…. 세상에는 좀더 이해가 갈만한 행복이 있잖아? 배에서만 10년 이상이라구! 얼마전에 그 배가 갈바디아에게 습격을 당했을 때 에스타의 배가 엘을 구해 이윽고 내게로 오게 된 거야. 우연이야, 우연. 만약 만나지 못했다면 어떻게 되었을까? 나는 그때 우주에 가있었기 때문에 엘오네가 그곳으로 찾아 왔어. 조그만 엘이 커다랗게 되서는 말이야…. 거기서 많은 이야기를 들었지.

스콜 : 우주에서는 무사히 돌아왔겠지?

라그나 : 우리의 탈출포트 회수반이 한발 늦었어. 엘오네는 갈바디아 군에 끌려가고 말았어. 그 루나틱 판도라의 안이야. 반드시 구해 내겠어. 자네가 힘을 좀 빌려줘. 휴우….

(레인에 관해서)

라그나 : 레인에 대해서는 이 다음에 얘기하기로 하지. 아니, 역시 안돼. 말해버리면 추억이 사라져 버려…. 자넨 네가 무슨 일을 해 왔는지 알고 있잖나?

스콜 : 처음에는 바보같은 갈바디아 병이었지. 나는 그다지 맘에 들지 않았어. 당신들 세사람의 사이가 좋다는 건 알았지만. 하지만, 당신은 변했어. 윈힐에 가고부터야. 그리고 엘오네가 에스타에 끌려가고 나서 당신은 여행을 떠났다. 엘오네를 되찾기 위해서지. 잡지에 기사를 쓰거나 영화에 출연해 돈을 벌면서 에스타로 들어갈 방법을 찾았어. 간신히 에스타로 들어온 당신은 결국 엘오네를 구해냈어.

라그나 : 요정님이 가끔씩 힘을 빌려주었어. 고마워.

스콜 : 이해가 가지 않는 건… 어떻게 당신이 이곳의 대통령이 된 거지?

라그나 : 알고 싶나? 상당히 긴 이야기인데.

1. 돌려줘

2. 긴 이야기는 싫어

라그나 : 듣겠나? 듣고 싶은가? 그럼 들려주지. 뭐 나는 엘오네를 찾기만 하면 됐지만 역시 그걸로 끝나지는 않았어. 뭐라고 해도 일단은 마녀 아델이 지배하는 나라였고 천재지만 인정이 없는 오다인이 있었어. 게다가 두사람의 흥미는 조그마한 엘오네에게 집중되고 있었어. 그럼 안녕하고 가버릴 수가 없었던거야.

오다인 박사의 연구소

오다인 박사 : 아델이 화내고 있어. 이대로는 연구가 진행되질 않아.

정말로 자신의 연구밖에 생각지 않는 아저씨였어. 하지만 마녀의 지시에 따라 마녀의 연구를 하면서도 박사는 나름대로 여러 가지 발명을 해냈어…. 마법제어장치(봉인시설)이었다. 아델을 쓰러뜨릴 수 있을 지도 몰라. 무엇보다도 나는 엘오네를 구하기 위해 신세를 졌다. 반 아델파 친구들한테 은혜를 갚지 않으면 안되었어. 우리들은 동지끼리 모여 회의를 했다. 결국 문제는 두가지. 하나는… 거대 파괴병기인 대석주를 어떻게든 해야 한다는 것이었어. 달에서 몬스터를 불러들여 센트라처럼 파멸상태로 만들지 않기 위해서지. 두번째는 에스타를 아델로부터 해방시키는 일. 우리들은 작전을 궁리하고 궁리했다. 시작이 된건 역시 나의 뛰어난 아이디어 였지. 우리들은 다시… 루나틱 판도라 연구시설로 돌아갔다. 목적은 단 하나…. 오다인의 지시에 따라 패널을 조작해서 대석주를 움직인다. 루트와 정지 포인트를 해상으로 설정한 뒤, 그대로 안녕이었지. 이것은 간단했지만… 물론 아델에게 들키고 말았어. 우리들은 아델과의 최종결전을 위해 결집했다. 아델을 끌어들이기 위함이었지. 아델은 예상대로 나타났다.

루나틱 판도라 연구소

아델 : 무슨 일이냐?

라그나 : 대석주를 움직인 범인을 몰아넣었습니다.

아델 : 어디냐?

라그나: 저 안에 엘오네를 인질로 잡고….

라그나: 엘오네의 이름이 나오면 녀석은 틀림없이 들어갈 것을 알고 있었다.

아델: 이런 수에 넘어가리라 생각했나?

아델은 엘오네가 홀로그램이라는 것을 눈치챘다…. 하지만 늦었지.

라그나: 아아… 물론이지. 이몸의 계획은… 언제나…. 완벽하니까 말이야!! (아델을 안으로 밀쳐 넣으며) 지금이야! 키로스, 워드! 아하하하! 이런 거지!!

아델을 봉인하는 라그나

아델의 패인은 방심이었어. 마녀라고 해도 원래는 인간이었으니까. 어떻게 성공하긴 했다…. 하지만… 이런 무서운 마녀를 계속 곁에 장식해 둘만큼… 우리는 악취미가 아니었다. 냄새나는 것에는 덮개를… 싫은 건 먼 곳으로…. 그래… 우리는 녀석을 먼 곳으로 보내기로 했지…. 한없이 먼 곳… 우주로….

라그나록의 발진

우주로 보내지는 아델 세메타리

라그나: 뭐, 대충 이런 식이었지. 하지만 정말 큰일이었던 건 그 다음이야. 아델에 없어진 이 나라를 어떻게 할 것인가 대격론이 일어났지. 나는 귀찮아서 대충대충 대답했더니 어느 사이엔가 대통령에 세워져 버렸어. 그리고 오다인은 오다인대로 엘오네의 연구를 하겠다고 나섰지. 엘오네만이라도 레인에게 돌려보내겠다고 생각한 게 잘못이었어. 레인이 죽어버려서 엘오네는 고아원으로 보내지게 된 거야. 그때 하다못해 내가 직접 엘오네를 데리고 가기만 했어도 레인을 만날 수 있었는데…. 레인은 죽어버렸어. 엘오네는 행방불명. 대통령의 업무는 대단히 바쁘다. 나는 여기에 남아 이것저것 뭐가 뭔지 모르는 상황에서 시간이 이렇게 흘러 버린 거야. …뭐 어쨌든 모두 내가 해 온 일이야. 좋았던 것도 나빴던 것도 전부 나이기 때문이야.

마지막 5번을 선택하면 대화에서 빠져나와 다른 곳으로 이동할 수 있다.

이제 작전수행을 승낙하면 라그나록에서 마지막으로 라그나의 브리핑이 시작된다.

라그나: 좋아! 제군들! 여기서부터는 최종목표인 알티미시아까지 단숨에 가게 된다. 그럼 작전의 개요를 말해 보겠다. 우선 루나틱 판도라에 들어가 엘오네를 구해낸다! 다음은 마녀 아델을 쓰러뜨린다! 자고 있는 것을 덮치는 거지만 비겁하다는 생각은 할 필요 없다. 여기서 주의!! 아델은 마녀이므로 힘의 계승이 있다. 리노아, 받아 주겠는가?

리노아: 문제없습니다!

라그나: 좋아! 그럼 다음으로 마녀 알티미시아가 리노아에게 들어오는 것을 기다린다. 또다시 리노아는 힘들겠지만 참아 주겠는가?

리노아: …예.

라그나: 과연! 그래서, 엘오네가 리노아와 알티미시아를 과거로 보낸다! 시간압축이 시작된다! 엘오네, 리노아를 되돌린다! 압축된 시간을 통해 미래로 간다! 알티미시아의 시대는 먼 미래. 원래대로라면 여기 있는 누구도 존재할 수 없는 세계. 그런 세계에 자신을 존재시키는 방법은 단 한가지 밖에 없다! 동료들끼리 서로 존재를 지우지 않는 것이다! 동료들끼리 서로 존재를 믿는 것이다! 상대가 존재하는 것을 믿는다! 그 상대는 이쪽의 존재를 믿어주는거야! 친구로 지내는 것, 좋아하게 되거나, 호감을 사는 것, 사랑하고 사랑받는 것! 전부 혼자서는 할 수 없는 거잖아? 상대가 필요한 일이잖아? 이봐 자네들? 동료들과 함께 있는 것을 가장 떠올리기 쉬운 장소는 어디지? 그곳에 모두가 함께 있는 모습을 떠올리는 거야. 시간압축이 시작되면 그런 장소를 찾아 생각하고 향하는 거야! 그렇게 하면 문제없어! 그 장소는 자네들을 맞이할 거야! 어떤 시대로라도 갈 수 있어! 이 작전에 필요한 것은 사랑과 우정! 그리고 이 작전을 믿는 용기! 이름하여 「사랑과 우정, 용기의 대작전」이다! 부탁한다 모두들!

스콜: 사랑이라든가 우정이라든가

사랑과 우정, 용기의 대작전!

좀 진부하지만 모두 결심이 선 모양이야.

라그나 : 잘 될 것 같은가?

스콜 : 해보겠어.

대화가 끝나면 라그나록으로 루나틱 판도라를 향해 전진하자.

루나틱 판도라(ルナティック・パンドラ)

배리어를 뚫고 들어가는 라그나록

주포를 이용해 루나틱 판도라의 외벽을 파괴한다

후진/라이진 (風神/雷神)
후진과 라이진의 약점은 모두 독속성이다. 속성공격에 바이오를 정션시켜두면 효과가 좋을 것이다. 전보다는 한층 파워업한 느낌이지만 상태이상 마법과 독속성 공격을 적절히 사용하면 무리없이 공략이 가능하다.

일행은 라그나록의 주포로 루나틱 판도라에 구멍을 내고 안으로 침투한다. 라그나록에서 내린 일행을 가장 먼저 맞이해 주는 것은 후진과 라이진이다.

후진과 라이진이 도망가면 벽의 깨진 틈을 통해 안으로 들어가 보자. 한쪽구석에서는 예의 빅스와 웨지가 시계를 고치고 있다가 결국 군생활에 회의를 느끼고 군을 그만두겠다며 어딘가로 가 버린다.

이제 통로를 따라 들어가 L1엘리베이터를 타고 앞으로 나아가자. 이번에는 후진과 라이진이 기동병기 8형 BIS를 불러낸다.

기동병기 8형 BIS (起動兵器8型BIS)
메카이므로 당연히 뇌속성에 약하다. 선더게 마법을 사용하거나 정션시켜 때려주자. 그러나 후진/라이진과는 달리 HP도 상당히 높고 공격력도 엄청나므로 방어에 상당히 신경을 써야 할 것이다. 3부분중 중앙의 본체는 시공마법이 통하므로 트리플+그라비데로 처리하면 쉽다. 그림234-1)전에는 속수무책으로 당했지만 이번에야말로!

기동병기를 쓰러뜨리고 최심부의 방으로 가보면 사이파가 있고 후진과 라이진이 엘오네를 잡고 있다. 하지만 이미 마음이 돌아선 후진과 라이진은 엘오네를 놓아주고 사이파에게 더 이상 악행을 그만둘 것을 권한다. 결국 사이파는 말을 듣지 않자 그들은 동료로서의 마지막 인사와 함께 그곳을 떠나버린다.

엘오네를 풀어주는 후진과 라이진

전투가 끝나면 사이파는 끝까지 포기하지 않고 리노아를 납치해 간다. 그는 알티미시아의 뜻이라면서 리노아를 아델에게로 데려가는 것이다. 이제 디스크 4장으로 넘어간다.

사이파(サイファー)
지금까지보다도 훨씬 강해져 있다. 쉘, 프로테스, 헤이스트 등으로 강화해가면서 대적하는 것이 좋다. 약점은 역시 독속성이므로 정션과 마법공격을 적절히 가해주자.

루나틱 판도라(ルナティック・パンドラ)~시간압축(時間壓縮)

파티가 구성되었으면 마녀 아델이 있는 방으로 올라가자. 아델은 이미 봉인에서 풀려나 리노아를 반쯤 흡수한 상태이다.

아델(アデル)
아델은 역시 사악한 마녀답게 다양한 최강 마법들을 마구 뿌려댄다. 일단 기본적으로 리플레크와 헤이스트를 파티 전원에게 걸어주자. 리플레크가 풀린 채 공격을 받으면 거의 빈사상태가 되므로 방어에 힘을 기울여야 한다. 공격시는 리노아가 가슴부분에 붙어 있으므로 타겟을 잘못 선택하지 않도록 주의하자. 마법보다는 직접공격이 효과적이므로 아레이즈 등을 정션시켜 스콜의 HP를 올려놓고 빈사상태를 유도하여 연속검을 사용하는 것도 한가지 방법이다.

최악의 마법 난무를 펼치는 아델

아델을 쓰러뜨리면 곧 알티미시아가 리노아에게 들어오고 엘오네는 그녀들의 의식을 한꺼번에 과거로 보낸다. 잠시 후 리노아의 의식만을 되돌리면 곧 시간압축이 시작된다.

일그러진 시간 속으로

미래에 도착하면 일행은 시작의 방이라는 곳에 서 있다. 방문을 나서면 곧바로 마녀와의 싸움이 시작된다.

마녀(魔女)

이들은 계속 장소를 바꿔가면서 싸우는데 쓰러뜨려도 금새 충원이 된다. 하지만 HP는 그리 높지 않으므로 대적하기는 어렵지 않을 것이다. 일반적인 마녀 상대 패턴인 리플레크+헤이스트 정도로 상대해 주자. 단, 나중에 나오는 놈들은 죽음의 선고 등을 사용하므로 가급적 빠른 시간내에 처리하는 것이 좋고 회복에도 신경을 써야 할 것이다.

가장 길고 지루한 싸움인 듯

전투가 끝나면 일행은 이데아의 집에 와 있다. 안으로 들어가 바닷가 쪽으로 나가보자. 그곳에는 SeeD의 시체들이 길거리에 마구 널려 있다. 통로를 따라가 알티미시아 성으로 연결된 쇠사슬을 타고 올라가자.

이것이 알티미시아 시대의 현실!?

알티미시아의 성

알티미시아 성 (アルティミシア城)

알티미시아의 성에 다다르면 입구 앞의 세이브 포인트에서 반드시 세이브를 하고 들어가자. 성안으로 들어가면 마녀 알티미시아가 거느리는 노예들의 힘에 의해 일행의 능력이 봉인된다. 봉인되는 능력은 아이템, 마법, G.F, 드로우, 커맨드 어빌리티, 특수기, 전투불능의 회복, 세이브이다. 이곳은 이 게임의 싱거운 영화적 진행에 불만을 품는 고급 유저들을 위한 일종의

마녀 알티미시아 (魔女アルティミシア)

드디어 최후의 적 알티미시아와의 대결이다. 알티미시아는 G.F를 불러내고 변신을 거듭하며 총 4단계에 걸쳐 공격을 해온다.

기본형

지금까지의 적에 비해서는 상당히 강한 상대지만 현시점에서는 그래도 여유있게 대적이 가능하다. 일단 전멸을 막으려면 정션으로 HP를 8~9000이상은 만들어 놓아야 할 것이다. 전원 리플레크+헤이스트 상태로 데스펠을 유도하면서 연속검 등으로 승부를 내자.

그리바

그리바는 마법공격이 잘 통하므로 방어만 잘 하고 있으면 쉽게 이길 수 있다. 이후의 장기전에 대비해 마법을 아껴두는 것이 좋다. 스테이터스 방어에 브라인드, 콘퓨 등을 정션시켜 두었다면 더욱 간단하다.

정선시

그리바에 비해 대폭 강화되지만 요령은 비슷하다. 리플레크를 사용하는 경우에는 데스펠을 시도하거나 리플레크가 걸려있는 우리편에게 반사시켜 공격하면 된다.

최종변신

최종형태와 전투가 시작되자마자 바로 켈베로스 등을 사용해 전원에게 트리플, 헤이스트, 리플레크를 걸어 주자. 다음 트리플 상태에서 알테마와 메테오 등을 사용해 1턴에 9회씩 돌리면 승산이 있을 것이다. 전투에서 쓰러진 동료는 사라지지 않도록 즉시 회복시켜주자.

모습을 드러낸 최후의 적 알티미시아

마녀 알티미시아의 진정한 모습

봉인의 해제

여기서는 해결의 재미를 위해 이들 8개 봉인해제에 대해 간단한 힌트만을 제공하기로 하겠다. 단, 이들 알티미시아의 노예들은 각각 특성이 다르므로 시공마법이나 마법반사 등 여러 가지 방법으로 대처를 해야한다.

중앙계단

길을 가로막고 있으므로 먼저 치워줘야 한다

가장 가까이 있고 공략도 수월하므로 먼저 처리해서 필요한 능력을 확보하도록 하자.

화랑

제목을 맞추면 알티미시아의 노예가 나타난다

먼저 작은 그림들을 모두 둘러본 뒤 큰 그림의 제목을 맞추는 것이다. 정답은 「정원에 잠드는 사자(庭園で眠る使者)」이다. (바닥의 시계를 보면 이해가 갈 것)

무기고

문제는 열쇠에 다가가는 방법인데…

예배당 2층의 나무다리를 건너려고 하면 일행이 일으키는 진동 때문에 다리 위에 얹혀있던 무기고의 열쇠가 아래로 떨어진다. 무사히 열쇠를 얻었으면 화랑 안쪽의 무기고로 가자.

지하감옥

이 녀석한테는 시공마법이 특효약이다

지하감옥 석상의 손에 걸려있는 열쇠를 조사하면….

지하실

문을 열고 지하로 내려간다

샹들리에를 떨어뜨린다

발코니

레버를 누르고 있으면 샹들리에가 떨어지지 않는다

우선 중앙의 문을 열고 들어가 샹들리에를 한번 떨어뜨리자. 옆의 전환 포인트로 들어가 레버를 누른 뒤 다른 파티로 전환하여 샹들리에를 건너간다.

보물창고

이렇게 만들면 OK

분수대에서 열쇠를 가져다가 2층 왼쪽 통로에 있는 보물창고로 가자. 상자(?)의 뚜껑을 모두 열린 상태로 만들면 알티미시아의 노예가 나타난다.

시계탑

매달리는 위치는 이 지점이다

시계추에 매달려 건너편으로 넘어가면 밖에 티아마트가 기다리고 있다.

이 문 저편에 알티미시아가….

파티절환 포인트에서 조작을 전환한다

설마 이건 칼리오스트로의 성…?

서비스라고 생각하면 된다. 성의 곳곳에 숨어 있는 알티미시아의 노예들을 쓰러뜨릴 때마다 능력의 봉인이 하나씩 풀리는 것이다. 그러나 이들 능력의 봉인은 전부 풀지 않더라도 알티미시아와의 대결은 가능하다. 사실 아이템과 마법정도만 있어도 거의 정상적인 전투가 가능하기 때문이다.

성안에서의 행동은 두 파티로 나누어 하게 되는데 필요에 따라 조작파티를 전환하거나 멤버를 바꾸어 배치할 수 있다.

필요한 만큼 봉인을 해제시켰으면 시계탑을 올라가 알티미시아의 방으로 들어가자. 바로 옆에 세이브 포인트가 있으므로 잊지 말고 세이브를 해두자.

주요 몬스터 일람(디스크1~2장)

※ ( )안의 마법은 적의 레벨이 20~29일 때에 드로우할 수 있는 마법을 의미

오일시퍼

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	3120	4270	5480
공격력	55	75	95
방어력	60	76	91
마법방어	80	86	91
마력	38	51	54
회피율	1	1	2
민첩성	6	6	6

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	약함	-	-	-	-	-	무효	

드로우 마법	에스나, 브레인, 케알, 콘퓨 (에스나, 브레인, 케알라, 콘퓨)
출현 장소	바람 가덴 · MD층

후진

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	3000	6000	9000
공격력	39	57	74
방어력	10	15	20
마법방어	128	136	145
마력	27	48	69
회피율	11	12	14
민첩성	18	20	23

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러
	-	-	-	-	다소 약함	흡수	-	-

드로우 마법	에어로, 케알라, 레이즈, 팬더모니움 (에스나, 케알라, 레이즈, 팬더모니움)
출현 장소	바람(갈바디아 점령하)

라이진

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	4000	8000	12000
공격력	50	70	90
방어력	57	75	92
마법방어	3	6	8
마력	13	24	36
회피율	3	3	4
민첩성	12	13	15

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	다소 약함	-	-	-

드로우 마법	선더, 선더라, 쉘, 프로테스 (선더, 선더라, 쉘, 프로테스)
출현 장소	바람(갈바디아 점령하)

켈베로스

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	8000	9000	10000
공격력	50	75	99
방어력	20	30	40
마법방어	113	125	138
마력	101	152	202
회피율	6	7	7
민첩성	20	29	38

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	약함	-	-	-	-	-	무효	

드로우 마법	퀘이크, 더블 (퀘이크, 더블, 트리플)
출현 장소	갈바디아 가덴

BGH251F22

패러미터	레벨		
(파괴전)	10	20	30
HP	6000	8000	10000
공격력	62	87	110
방어력	65	80	96
마법방어	131	132	133
마력	82	101	119
회피율	1	3	4
민첩성	7	7	7

패러미터	레벨		
(파괴후)	10	20	30
HP	6000	7000	8000
공격력	47	69	91
방어력	65	80	96
마법방어	131	132	133
마력	35	57	79
회피율	1	3	4
민첩성	21	22	23

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	다소 약함	다소 약함	-	무효	다소 약함	-

드로우 마법	쉘, 프로테스, 스톱 (쉘, 프로테스, 스톱)
출현 장소	갈바디아 미사일 기지(파괴전), F.H.

노그

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	7100	10100	13100
공격력	40	66	91
방어력	5	7	9
마법방어	18	25	33
마력	70	91	111
회피율	1	3	4
민첩성	10	14	19

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	약함	-	-	-	무표	약함	-	-

드로우 마법	쉘, 프로테스, 에스나, 리바이어선 (쉘, 프로테스, 에스나, 리바이어선)
출현 장소	바람 가덴 · 마스터 룸

라그날드

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	1510	1860	2350
공격력	14	26	39
방어력	26	51	76
마법방어	22	43	64
마력	20	40	60
회피율	2	3	5
민첩성	11	13	14

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	약함	-	-	-

드로우 마법	브리자드, 라이브라, 레비테트 (브리자라, 에어로, 라이브라, 레비테트)
출현 장소	바람 가덴 훈련시설

사이파

패러미터	레벨			패러미터	레벨			패러미터	레벨		
(개선문)	10	20	30	(갈바디아 가덴)	10	20	30	(갈바디아 가덴 2)	10	20	30
HP	525	1150	2025	HP	4000	7000	10000	HP	3000	5000	7000
공격력	23	28	33	공격력	48	66	84	공격력	34	52	70
방어력	97	113	130	방어력	32	52	72	방어력	90	101	111
마법방어	129	139	147	마법방어	145	154	154	마법방어	139	148	158
마력	35	57	79	마력	46	67	88	마력	47	68	90
회피율	3	4	4	회피율	3	4	4	회피율	5	6	8
민첩성	8	10	13	민첩성	39	48	57	민첩성	18	28	37

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	다소 약함	-	-	-

드로우 마법	파이어, 케알, 레이즈 (파이라, 케알라, 레이즈)
출현 장소	파이어, 선더, 데스펠, 헤이스트 (파이라, 선더라, 데스펠, 헤이스트)

이데아

패러미터	레벨			패러미터	레벨		
(개선문)	10	20	30	(갈바디아 가덴)	10	20	30
HP	4000	7000	10000	HP	5000	10000	15000
공격력	11	19	27	공격력	8	10	13
방어력	25	35	45	방어력	48	56	65
마법방어	84	94	104	마법방어	157	165	172
마력	50	55	59	마력	80	96	115
회피율	2	2	3	회피율	3	5	8
민첩성	15	24	33	민첩성	21	23	24

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	-	-	-	-

드로우 마법	케알라, 데스펠, 레이즈, 더블 (케알라, 데스펠, 레이즈, 더블)
출현 장소	브리자드, 그라비데, 에스나, 알렉산더 (브리자드, 그라비데, 에스나, 알렉산더)

엘리트병

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	260	460	740
공격력	15	28	41
방어력	37	38	39
마법방어	38	38	38
마력	17	29	42
회피율	3	4	5
민첩성	7	8	9

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	다소 약함	-	-	-

드로우 마법	파이어, 선더, 브리자드, 라이브라 (파이라, 선더라, 브리자라, 라이브라)
출현 장소	돌 (산간부, 시가, 전파탑), 팀버 시가, D지구 수용소, 갈바디아 미사일 기지, F.H., 바람 가덴(습격시)

랄드

패러미터	레벨		
	10	20	30
HP	265	540	925
공격력	8	16	23
방어력	54	78	102
마법방어	74	94	113
마력	22	43	65
회피율	0	1	1
민첩성	32	33	35

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	-	-	-	-

드로우 마법	파이어, 선더, 프로테스 (파이라, 선더라, 프로테스)
출현 장소	바람 가덴 훈련시설

이프리트

패러미터	레벨		
10	20	30	
HP	663	1500	3000
공격력	33	40	48
방어력	41	47	54
마법방어	181	185	191
마력	7	12	17
회피율	0	0	1
민첩성	2	3	4

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	흡수	약함	-	-	-	-	-	-

드로우 마법	파이어, 케알 라이브라
출현 장소	불꽃의 동굴

엘비오레

패러미터	레벨		
	1	10	20
HP	1563	3300	5800
공격력	17	27	38
방어력	2	4	6
마법방어	127	130	133
마력	10	27	45
회피율	0	1	2
민첩성	8	10	12

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	무효	-	-	-

드로우 마법	선더, 케알, 더블, (세이렌(G.F))
출현 장소	전파탑

X-ATM092

패러미터	레벨		
	1	10	20
HP	5072	5770	7020
공격력	13	22	32
방어력	50	51	52
마법방어	12	15	18
마력	2	9	16
회피율	0	0	1
민첩성	8	9	9

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	아주 약함	-	-	무효	-	-

드로우 마법	파이어, 브리자드, 케알, 프로테스
출현 장소	돌 공국

가짜 데링 대통령

패러미터	레벨		
	1	10	20
HP	52	610	1610
공격력	5	23	43
방어력	46	50	56
마법방어	51	55	56
마력	26	37	50
회피율	0	1	1
민첩성	6	8	9

속성치	불	냉기	번개	땅	독	바람	물	성스러움
	-	-	-	-	무효	-	-	-

드로우 마법	케알
출현 장소	숲의 올빼미 열차

© SQUARE

FINAL FANTASY VIII

APRIL 특별부록

GAME POWER

찬호형 내가 갈게!

감동의 드라마틱 베이스볼 코믹.
메이저의 감동이 시작된다!

가까운 서점에서 '메이저'를 만나실 수 있습니다.

여기서부터는 뒤로 보는 페이지입니다!

게임파워가 여러분을 위해 마련한 또 하나의 특별한 선물! 환상적인 모험과 뛰어난 액션을 여기서 만날 수 있습니다. 지금 맨뒷장으로 가 보세요! 멋진 세 여신이 여러분을 기다립니다.

저… 저건?!

꾸물

꾸물

애벌레를 지키는 놈들이야.

소소속…

일종의 방어기능 인가?

다음 회를 기대해 주세요!

저게 엔다가
진화하고 있는
모습이야.

생각보다
큰데?!

쓰레기장의
영양분이
충분했나
보지.

어쨌든,
해치워야 해!

역시
하룻밤에
3벌은
무리일까…

다음 회까지는
완성될지 몰라.
호호호.

내일이면
유니폼도
완성이니까
기대들 해 !
휘유우우우우

거기다!

가자!

벌떡

잠깐 타쿠미! 지금이 몇 신줄 아니?

엄마, 이건 인류의 운명이 걸린 문제란 말예요!

무슨 소릴 하는 거야! 애들은 일찍 자야지. 괴물 퇴치는 내일 해도 돼!

괴물도 이 시간엔 잔단 말야!

어잉-.

잔소리 말고 빨리 들어가서 자!

그리고 거기 세 명!

조용

타쿠미, 피의 힘을 믿어봐.
으… 응.
근데 엔다는 어디로 간 거지?
그을쎄~.
주인님! 근처에 넓고 더러운 곳은 없어요? 엔다는 그런 곳을 좋아하거든요.
넓고 더러운 곳이라 ….
그런 곳이라면 ….
?
어, 엄마!
바닷가의 쓰레기 매립지 정도 아닐까? 하수 처리장도 있고….

내 피?

우리들을
불러냈던 것처럼
마법진을 사용해서
봉인하면 돼요.

근데
어떻게?
난 방법을
모르는 걸.

할 수 있어요.
자신을 가지고
한 번
해보세요.

마법진이
나타나면
주문만
외우면
되는 걸요.

그런가?

일단 성충이 되고 나면 일종의 에너지체로 진화해서….

문제는, 요충일 때는 육체가 있지만….

그럼 어쩌지?

이곳은 먹이가 많으니까 어떻게 손 쓰기도 어렵겠군.

주인님의 피의 힘으로 봉인할 수 밖에요.

늑

슈페르!

쏴

아, 개운하다.

끼익

엑센티어, 작전 회의 해야지!

아― 예!

후다닥

엑센티어, 엔다에 대해 설명해 줘.

응, 그래.

엔다는 불나방의 애벌레예요.

영양을 섭취하면 성충이 되는 거죠.

콰웅

엔다가 없어졌어.

앗, 저 구멍은?!

도망 갔잖아!

큰일 이네.

우선은 돌아가서 대책 회의를 하자!

푸욱
콰앙
푸욱
콰앙
콰앙
콰앙
푸욱
푸욱
콜록콜록
아무 것도 안 보여.
콜록콜록
뭐 하는 거야, 크리오!
망토가 망가졌잖아!
빗맞은 것만으로도 다행이라구!

우물쭈물 하다간 박살난다구.
고마워, 크리오
이얏!
크리오, 조심해!

앗!
콰다앙
웃!
파앙
으라차차!
퍽
투-앙
한눈
팔지 마,
타쿠미!

엇?

팍

위험
해요!

꺄악!

스카라비 !
됐어 !

엔다！
털썩
주인님,
물러서요！
엑도라실！
팡

꺄약

!

탓

안쪽
이다!

타다다

!

뉴욱

왜들 그래?

주인님, 조심 하세요.

우선 들어가 보자.

우왓!

한발 늦었군. 엔다가 없어졌어.

!

시립미술관

마야니 문명전

여기다!

어쨌든
빨리 손을
쓰지 않으면
안되겠네.

엔다가
풀려나는
날에는
큰일이
난다구요.

잡아서 다시
봉인하지
않으면….

알겠어!

엄마,
나갔다
올게요.

저녁
때까지는
돌아와라.

네ー!

후다닥

단지는 모두 엑센티어가 관리하고 있잖아?

실은 저 단지 안에는 엄청난 녀석이 들어있거든요.

좀 신경 쓰이는 놈이라 저 유적 안에 묻어 버렸는데…

그런 무책임한….

그게 지금 와서 발굴될 줄이야….

저 안에 뭐가 들었는데?

엔다!

한편 이 황금 단지는 K 대학의 고고학 팀에 의해….

봉인을 푸는 작업이 실시될 예정입니다.

큰일났네!

엄청난 녀석을 건드리고 말았군.

옛날 마야니
문명 시대가
있었어요.

아니,
저건
혹시….

옛날에는
악령과 괴물이
많았거든요

그때 잠깐 제가
신의 역할을
했었죠

그 때, 저는
닥치는 대로
악령들을
잡아서
항아리에
봉인시켜
버렸어요.

하앗!

왜 갑자기 소리를 지르고 그래.

주인님, 저걸 봐요!

뭔데 이 난리야?

마야니 문명전이 어쨌다는 거야.

앗, 나왔다! 봐요. 보시라구요.

마야니 문명 전시회

오늘은 시립 미술관에서 열리고 있는 마야니 문명전을 소개하겠습니다.

이것이 바로 화제가 되고 있는 황금 단지입니다.

보존 상태가 좋아서 완벽한 형태로 발견되었습니다.

금방 디자인
할 테니까
모두의
사이즈나
재 오렴.

어떤 건지
잘 모르
겠지만,
재미있겠
네요.

아,
그럼 우리 문장도
넣어 주실래요?!

문장을 넣으면
옷에도 마력이
생기거든요.

짜잔—

이런 문장
이예요.

오—케이!
기대들 하고
있으라구.

아—앗!

현대 의상은 색과 모양이 묘하네요.

역시 여자애라 다르구나. 관심 있니?

이왕이면 제대로 된 유니폼이 좋겠지?

내가 너희들 옷을 한 번 만들어 볼까?

정말이요?

지난번 같은 활약을 할 때는 폼이 좀 날 거야.

유니폼?

★★★★★ 지난 줄거리 ★★★★★

티격태격.
처음 타쿠미와 세 마신의 만남은 부조화, 그 자체였다. 그러나 전투를 거듭함에 따라 이들은 서로를 이해하고, 서로의 힘이 되려고 노력한다. 각기 마력도 다르고, 성격도 다르다. 그러나 주인공인 타쿠미를 도와주려는 마음은 그 누구에게도 뒤지지 않는다.
멋진 세 마신과 신비의 마법의 힘을 지닌 소년 타쿠미! 과연 이들은 지구 최고의 위기를 힘차게 넘길 수 있을까?

★★★★★ 지난 줄거리 ★★★★★

지극히 평범한 소년 타쿠미.
그는 어느 날 자신에게 일어난 사고로 인해, 봉인되어 있었던 신비의 마법의 힘을 얻게 된다. 그 힘으로 인해 태어난 미녀 마신 세 명. 이 세명의 미녀 마신의 각기 저마다 독특한 파워와 힘으로 타쿠미를 도와서 악의 세력을 물리칠 것을 다짐한다.
그러나 선이 있으면 반드시 악이 있는 법. 세 명의 마신을 탄생은 또다른 엄청난 파워의 악을 부활시켰다.

멋진 미녀 마신과 떠나는

엔다

봉인되어 있던 전설의 괴물

홍의 크리어

타쿠미의 마지막 선택 여신. 그녀의 숨겨

누구도 당할 수 없다.

황금의 엑센티어

타무마의 제 1선택 여신.

각종 소환마법에 능하다.

청의 슈페르

타쿠미의 제 2선택 여신. 침착한 성격으로 팀

전체를 리더해 나간다.

등장인물 소개

환상의 모험 판타지!

아빠

만화가, 엉뚱하고 분위기를 파악을 못하게는 흠이라면 큰 흠.

쪼르륵

엄마

보통의 어머니, 때로는 엄격하고, 때로는 자상하다.

타쿠미

장난을 좋아하는 아주 평범한 소년. 그러나 그에게는 무서운 마법의 힘이 숨겨져 있다.

지금 서점에서 구입하세요!

날아라 슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기

와~ 정말 재미있다~

인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!

- 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
- 150여개의 애니메이션 이벤트
- 만화영화처럼 전개되는 대화창
- 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
- 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
- 알쏭달쏭한 이야기 전개
- 재미있고 화려한 마법
- 상상을 초월하는 시나리오
- 10명의 개성있는 주인공 등장

발매원
E2 SOFT

온 가족이 함께 즐기세요!

「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!

개발원
KCT

The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
   예금주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬스 III

사오정을 잡아라!

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.

왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!